CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

LAELITH
les provinces du Haut Lac

Profession
Gardien des Arcanes

portrait de famille
Série Europa

Belgique 180 FB — Canada 4.50 $C — Suisse 7.50 FS

M 3168 - 42 - 25,00 F
3793168025004 00420

«BHA ЭAWЭW. 0A!?»

"...On ne peut plus s'arrêter de jouer!...

Le Figaro

"...A vous maintenant de découvrir les joies ineffables de la RENCONTRE COSMIQUE... Affaire à suivre, qu'on se le dise..."

Casus Belli

"...Extra terrestre cherche à s'approprier les planètes du système solaire pour devenir seul maître de l'univers... Bluff, alliances, compromissions, traîtrises, réglent les lois de l'espace inter galactique..."

VSD

"...Le best seller des jeux de science-fiction... aucune partie ne se ressemble..."

Journal Quotidien Rhone-Alpes

"...Adaptation française d'un jeu qui fait fureur outre-Atlantitique... RENCONTRE COSMIQUE se joue de 2 à 4 partenaires..."

Science et vie

"...Un jeu avec des règles très dépouillées... Si vous prenez plus de plaisir à élaborer des tactiques de jeu qu'à jeter des dés et si vous pensez qu'un extra terrestre n'est bon qu'à hanter un trou noir, alors ce jeu est pour vous..."

Jeux et stratégie

"...Simple, plein d'humour, et très convivial, cette "Guerre des Etoiles" est bien sympathique..."

Tonus

"...Maîtres de l'univers, c'est facile... RENCONTRE COSMIQUE le plus extraordinaire et le plus amusant des jeux de sf auquel vous ayez jamais joué..."

La Revue du jouet

CRY HAVOC

Chevaliers et paysans dans les combats du Moyen-Age. 81 personnages, 14 scénarios disponibles.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

SIEGE

L'épopée des châteaux forts. 48 personnages et 42 engins de sièges, 7 scénarios. Un jeu complémentaire de CRY HAVOC

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.

SAMOURAI

Les exploits des guerriers japonais du 13éme siècle. 96 personnages 6 scénarios.

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE

4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES

UN MÊME SYSTÈME DE JEU

L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS

LE CHATEAU DES TEMPLIERS

Extention 1 pour SIEGE et CROISADES
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.

LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE

Extension 2 pour SIEGE et CROISADE
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écurie
sa citadelle et son donjon

CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion: le choc de deux grandes civilisations.
A la fois jeu de rôle, jeu de stratégie et jeu tactique, CROISADES développe considérablement les mécanismes de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte Stratégique du Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23 éme siècle. Alpha du Centaure est devenue le repaire des pirates et contrebandiers de l'espace. Les As de la Flotte Galactique en viendront-ils à bout? Un jeu facile d'accès qui fait appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux
Pour 2 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.

**Rapide
Facile d'accés,
Une excellente
introduction au jeu
de simulation.**

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

**Des questions sur les jeux REXTON?
MINITEL 36 15 tapez NKTEL puis REXTON
sur l'annuaire.**

REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86

WARHAMMER
BATTLE

RÈGLES DE COMBAT
POUR ARMÉES FANTASTIQUES

AGMAT CITADEL FRANCE

LE jeu pour figurines enfin traduit !!!

GAMES WORKSHOP

42

CASUS BELLI N°42
Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02.
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3ème trimestre 1987. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1987.

DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy.
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet.
Directeur Financier : Jacques Béhar.
Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuzé.

REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal.
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle.
Maquettiste : Agnès Pernelle.
Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Patrick Durand-Peyrolles, Cyril Flautat, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger.
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur.
Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Durish.
Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse).
Relations extérieures : Michèle Hilling.

PUBLICITE
Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02.

Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : **Advanced Dungeons & Dragons** est un jeu de TSR édité en france par Transécom, **Maléfices** est un jeu édité par Jeux Descartes.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

LES SIX PROVINCES DE LAELITH

Le texte tel qu'il est écrit 35
Une production Joe Casus & Annabella Belli | *Jalouses du dossier consacré à la ville du Roi-Dieu, les six provinces vous proposent à leur tour leur guide touristique.*

La carte telle qu'elle est dessinée 44
Patrick Durand Peyrolles | *Pour ne pas vous perdre.*

Module AD&D niveau 1 : Le sceptre perdu 60
Piotr Tcherepkine | *Découvrez l'une des six provinces.*

CASUS +

BD : Hobbitus le furieux contre Nécro Mân 43
Thierry Ségur et Bruno Chevalier | *Les belles histoires de J.R.R. Tolkien.*

SCENARIOS

Maléfices : Rendez-vous avec une ombre 30
Tristan Lhomme | *Une belle histoire dans une époque romantique.*

Aventure solo : La barbe du pouvoir 66
Eric Fournier | *Soyez Demi-Orc et Naine à la fois...*

CRITIQUES

Série Europa : portrait de famille 76
Pierre Gioux et Laurent Henninger | *1973-1987 : l'Europe existe depuis 14 ans.*

Central America 78
Laurent Henninger | *Le Vietnam un pont moins loin...*

Raid on Saint Nazaire 80
Jean-Michel Rubio Nevado | *Les Anglais arriveront-ils à bon port ?*

AIDES DE JEU

Profession : Gardien des Arcanes 26
Jean Balczesak | *On ne peut vous en dire plus, c'est indicible...*

Métalliques : Des Nains et des Elfes 123
Maniak & Frédéric Bassot | *Oups, au prochain numéro... Promis !*

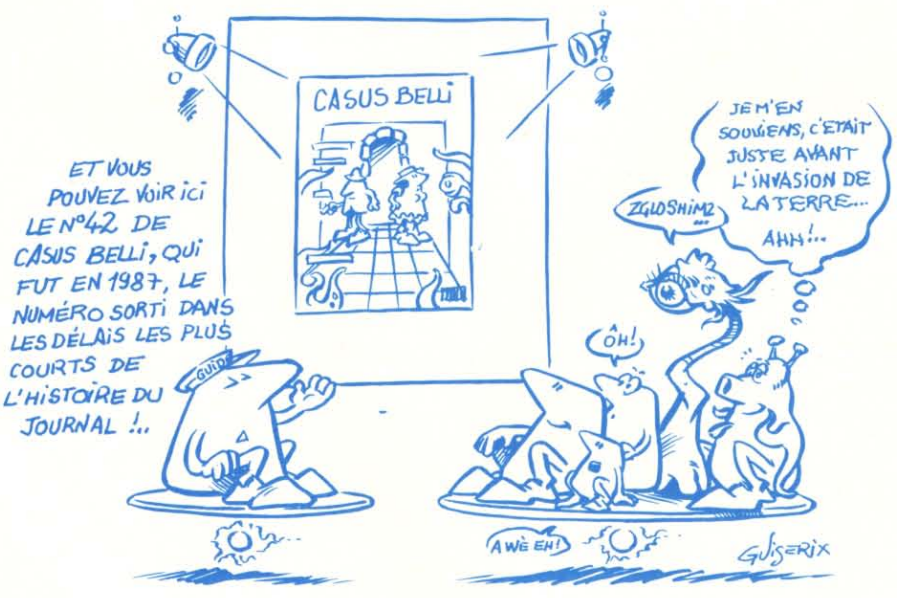
Figurines napoléoniennes : Les petites armées (2e partie) 82
Jean-Jacques Petit | *De très nombreux exemples.*

RUBRIQUES

Nouvelles du Front *Calendrier, clubs, potins...* 6
Têtes d'Affiche *Les nouveaux jeux déballés.* 16
Inspirations *Ciné, BDs, bouquins SF.* 22
Kroc le bô *BD de Chevalier Ségur.* 74
Petites annonces *Elle est belle ma petite annonce !* 87
Couverture *Rolland Barthélémy*

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 86
Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...

EDITO:



Nou

Melle Belli voit tout

Passé

Metz

Les Grands Anciens frappent à la nuit tombée !

Vendredi 13 novembre 1987. La tempête se déchaîne sur la Lorraine. Dans la nuit glaciale, les derniers défenseurs de l'humanité se sont rassemblés autour de quelques tables de jeu pour perpétuer la Nuit des Grands Anciens, la convention lorraine des jeux d'épouvante dont c'était la quatrième édition. Cette année, trois jeux (Maléfices, Chill et L'Appel de Cthulhu) ont été choisis pour le tournoi infernal qui s'est déroulé au cours de parties épuisantes de quatre heures. Malgré l'ampleur des tâches à accomplir, les joueurs ont su garder le sourire et le « roleplaying » fut de grande qualité. Enfin, aux heures les plus noires de la nuit, les juges de la soirée ont rendu leur verdict. Grande Ancienne 87 : Annick Gnemmi ; Second Maître : Dominique Alonso (14 ans !) ; Premier Joueur : Olivier Rothan-Heim ; Second Joueur : Fabien Kratz ; Troisième Joueur : Anne Cuny.
Cette soirée éprouvante pour les nerfs a été organisée par la Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle.

velles du Front

Boulogne Billancourt

Le 5e Triathlon

Malgré la taille imposante de la salle de l'hotel de ville, la densité de joueurs au mètre carré était impressionnante pour ce cinquième Triathlon (en l'occurence, plutôt un pentathlon) organisé par le Fer de Lance et la ville de Boulogne Billancourt. Environ deux cent cinquante joueurs se sont affrontés, par équipe, sur les divers aspects du jeu de simulation (voir résultats ci-dessous). Malgré la précaution des responsables, qui s'étaient assurés le concours d'arbitres extérieurs pour le jeu de rôle, chaque bonne place du club organisateur, lors de la remise des prix, donnait lieu à un chahut des autres participants : un problème courant, mais qui se pose surtout ici du fait de l'ampleur de la manifestation. Dans les doléances, regrettons également le problème des « mercenaires », qui entrent dans des équipes incomplètes, qui deviennent aussi improvisées qu'hétéroclites, au dépend de la vocation initiale « interclubs » de cette rencontre.

Un coup de chapeau pour l'organisation qui n'était pas une mince affaire, et une utilisation judicieuse de certains sponsors, qui permit d'avoir l'eau gazeuze à toutes les tables ou de la sangria à volonté durant l'attente des résultats (presque à l'heure !). Cinq clubs s'étaient inscrits de province pour l'occasion : l'Hydre Athée, du Creusot (ne leur parlez pas d'autobus), Graal de Mulhouse, Hexagonal 86 de Poitier, le JEDI de Clermont Ferrand. Maudite par les grands anciens, l'équipe d'Interstice du Havre à du déclarer forfait, trahie deux fois de suite par la mécanique...Les résultats :

Les six premières équipes : 1 le Fléau d'Acier
2 le Fer de Lance
3 l'Association Belphegor
4 le Fléau d'Acier
5 le Plan d'Enfer
6 les Forgerons de l'épée

Premiers par discipline :

Les Aigles : Michel Ouali, du Fer de Lance, déjà champion d'Europe 85 en napoléonnien.
Croisade : un membre dont nous n'avons pas eu le nom, du Fléau d'Acier.
Supergang : « Kapitalist », pour Belphégor.
Diplomatie : Xavier Blanchot, du Fléau d'Acier.
Jeu de rôle : meilleur(e) maître(sse) : Sophie Dumas.
Meilleure équipe : le Fer de Lance.

Hervé Caplanne, perfidement surnommé « le Guy Lux du jeu de simulation » par les iconoclaste auteurs de « Zone », s'apprête à ouvrir la remise des (nombreux) prix, micro en main. Ce sera le seul moment de silence du week-end !

Photo Didier Guiserix

Le Guy Delcourt Big Band en pleine séance de dédicace : Cailleteau, qui écrit des bêtises sur un dessin de Larnoy (hors champ), tandis que Segur s'échauffe avant d'attaquer la prochaine planche de Kroc.

Présent

Champs-sur-Marne

23/24 décembre
Après une petite année d'interruption, le club *Brocéliande organise à nouveau un* **week-end d'initiation aux jeux de simulation,** rôle et wargame. Parties non stop, à partir du samedi 23 à 14h. Le lieu : Centre social et culturel Georges Brassens, Place Bois-de-Grâce, 77420 Champs-sur-Marne. Tél : (1) 60.06.60.60.

Nancy

26/27 décembre
Le Cercle du Jeu d'Aujourd'hui de Nancy, organise à la demande du comité des fêtes, un **grandeur nature pour joueurs débutants.** Des professionnels assureront des « cascades » et la réalisation du scénario est le fait du Dragon Radieux. Renseignements au magasin Jeux d'Aujourd'hui. Tél : (16). 83.35.06.28.

Lorraine

26 décembre/1er janvier
Migration Barbare, c'est le titre d'un grandeur nature réservé aux amis des

JETDOR 88

CONVENTION NATIONALE DE JEUX DE RÔLES

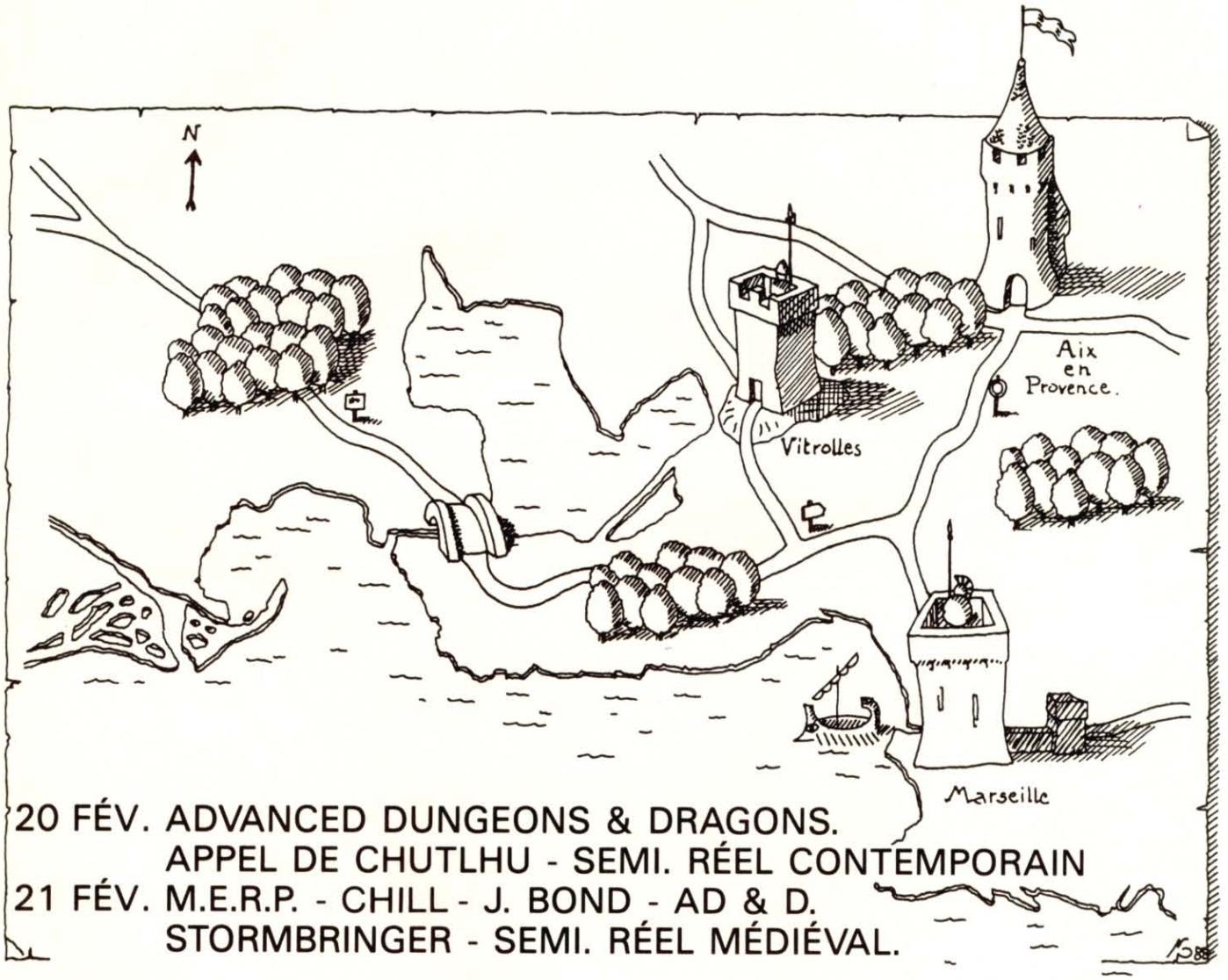
TOURNOI

20-21 FÉVRIER 1988

EXPOSITION - JEUX LIBRES - CRÉATEURS

22 FÉVRIER

VITROLLES B.-du-Rh.



20 FÉV. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.
APPEL DE CHUTLHU - SEMI. RÉEL CONTEMPORAIN
21 FÉV. M.E.R.P. - CHILL - J. BOND - AD & D.
STORMBRINGER - SEMI. RÉEL MÉDIÉVAL.

DEMANDEZ VOS DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

Maison Pour Tous - Centre Culturel G. Sand - B.P. 151 - 13127 Vitrolles - Tél. : 42.89.80.77
42.89.71.96

Inscription au plus tard le 12/2/88

avec la participation de : Casus Belli • Œuf Cube • TSR Transecom • Jeux Descartes • Schmidt France Rexton • Deesse • Dragon Radieux • Alia • Chronique d'Outre-Monde Centre E. Leclerc • Crédit Agricole • Orangina

chevaux qui n'ont pas peur du froid. En effet pendant 6 jours (3 de mise en condition, 3 de jeu, plus le banquet) vous voyagerez en cheval ou en carriole, à la conquête d'un territoire que vous refusent les Gallo-romains. Réservé aux personnes majeures, il n'est pas nécessaire d'avoir des notions d'équitation.
Les frileux pourront participer au mini-grandeur nature du 31 décembre, et à son banquet de réveillon médiéval. Inscriptions de 1500 Frs pour les cavaliers, 1000 Frs pour les piétons (en chariot), ou 250 Frs pour les joyeux fêtards. Contactez Xavier Jacus, 37 route nationale, 55200 Lérouville. Tél : (16) 29.91.34.88 (17h30 à 18h30).

Annecy

28/29 décembre
La Confrérie des Nécromanciens organise un **grandeur nature d'ambiance « Cthulhu ».** Renseignements au (16) 50.67.20.64.

XVIIIème siècle

31 décembre
La Compagnie Française des Ludophiles organise un réveillon jeu de rôle **grandeur nature : « Voyage dans l'au-delà »,** sur le thème du jeu Maléfices. Le Musée de l'Histoire et les costumiers de la S.F.P seront de la partie. Tous renseignements à la Compagnie Française des Ludophiles, 121 Avenue Victor Hugo, 92100 Boulogne.

Avenir

Viroflay

3 janvier
Le *20 Naturel* organise son **3ème tournoi multi-jeux** à Viroflay (près de Versailles). Au menu : JRTM, Traveller, Bitume, AD&D, L'Appel de Cthulhu, Zone, RuneQuest, Stormbringer et Légendes. Renseignements et inscriptions auprès du 20 Naturel, 8 rue Gallieni, 78220 Viroflay. Tél : (1) 30.24.33.55 ou (1) 39.53.91.13.

Châtenay--Malabry

9/23 janvier
Le **2ème Festival des Jeux de l'Esprit** rassemblera non seulement les joueurs de cartes, échecs, dames, chiffres et lettres ; mais aussi les joueurs de rôle. Le lieu : Centre Social, 1 rue Lamartine, 92291 Châtenay-Malabry. Tél : (1) 46.32.87.77.

Annecy

29/31 janvier
Après l'édition 87, la ludothèque de la MJC des Teppes organise un nouveau **forum de jeux de rôle.** Au programme : expositions, démonstrations, initiations, concours de figurines peintes (contactez la boutiques *Neurones,* tél : (16) 50.51.58.78), tournoi médiéval fantastique multi-jeux sur un scénario de François Nedelec. Présence de notre rédacteur en chef adoré : Didier Guiserix. Renseignements et inscriptions à la Ludothèque, MJC des Teppes, Place des Rhododindrons, 74000 Annecy. Tél : (16) 50.57.56.55 (sauf le lundi).

Rennes

23 janvier
Mai 88
Gros programme pour le club des *Atemporels.*
-Le 23 janvier, encore un **grandeur nature diplomatique,** dont le thème « Colonisation » permet aux pirates et aux bourgeois de s'affronter pour conquérir un « nouveau monde ».
-Depuis le 7 novembre jusqu'à mai 88 : **championnat permanent de Blood Bowl.**
Tous renseignements aux Atemporels, 30 Place des Lices, 35000 Rennes. Tél : (16) 99.30.00.44.

Rocamadour

5/11 février
Evasion Vacances Aventures (E.V.A) propose aux adolescents un **séjour dans une auberge** avec visite de sites médiévaux, équitation, escrime, jeux de rôle, grandeur nature, etc...
Cette association propose aussi des **week-ends « murders parties »** ou d'ambiance médiévale pour les adultes. Prix et renseignements à E.V.A, 28 Boulevard de l'hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

Hénin-Beaumont

7 février
Les Nains des Beaux Monts vous convient à les contacter pour vous inscrire au **tournoi d'AD&D** qu'ils organisent. Les courageux commenceront le dimanche 7 février à 8h du matin à la MJC de Hénin-Beaumont, 62210. Tél : (16) 21.20.06.48.

Viry Châtillon

20/21 février
Le club *Lépreux Chevaliers* organise un **tournoi AD&D** (premier jour), **ADC** (second jour). On s'y inscrit par équipe de 5 ou en individuel (les maîtres sont fournis). Renseignements et inscriptions auprès de Corinne Cloche, 36 avenue Germaine, 91170 Viry-Châtillon ou de *Cellules grises,* centre commercial Evry 2, Place de l'Agora, 91000 Evry. Tél : (1) 64.97.81.74. En ce qui concerne le tournoi, il aura lieu à la Salle des Fêtes, MPT 12 place René Coty, 91170 Viry-Châtillon. tél : (1) 69.05.78.29.

Bouffemont

21 février
Les Forgerons de l'Epée organisent un **tournoi Rêve de Dragon** avec la présence de Denis Gerfaud, créateur du jeu. Cette charmante ville se trouve à 25 minutes de Paris par la Gare du Nord, ce qui n'est pas loin pour y voir Casus Belli, Ludodélire et la librairie Machet donner des prix. Renseignements de 19h à 20h30 au (1) 34.69.85.33 (Manu) ou au (1) 39.91.21.49 (Eric).

Paris

27 février
Belphégor Association et *Les Seigneurs de l'Astrolabe* organisent la **4ème journée ludique de l'Astrolabe** de 9h30 à 19h à l'université de Jussieu. Tournois d'AD&D, Rêve de Dragon, RuneQuest, JRTM, Diplomacy et SuperGang. Renseignements auprès de Belphégor c/o Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. tél : (1) 64.68.42.13.

Le premier Jeu de rôle Français !

INCLUS DANS LA BOITE
- L'ULTIME ÉPREUVE : Règles de base avec feuilles de personnages et un scénario.
- LES CHRONIQUES DE LINAÏS : Règles avancées avec feuilles de personnages et un scénario.
- UN ÉCRAN.
- Des feuilles d'aventure et de rencontre.

GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

ad
WARHAMMER role play
pe
pub
Chez JEUX DESCARTES
qnd

COUPE DE FRANCE

EMPIRE

Dans le cadre du 3ème Salon des Jeux de Réflexion, fin mars début avril 1988, le club Le Fer de Lance organise, en collaboration avec Casus Belli, la première Coupe de France Empire de jeu avec figurines. Cette compétition sera jouée sur la règle « Les Aigles », édition Jeux Descartes 1987, dans l'une des deux catégories au choix : 15 mm ou 25 mm.
Des éliminatoires par poules régionales auront lieu en janvier et février.
Les personnes désirant plus de précisions peuvent envoyer à l'adresse ci-dessous une enveloppe timbrée libellée à leur adresse. Celles désirant s'inscrire (l'inscription est gratuite), peuvent dès à présent envoyer leur candidature avec trois enveloppes timbrées à leur adresse, à :
Club le Fer de Lance (Coupe de France Empire), 36 rue du loup pendu, 92290 Chatenay Malabry.
Pour les simples demandes de renseignements, préciser « à l'attention de Jean-Jacques Petit ».

Eliminatoire

Coupe de France Empire

Fiche de Rencontre

Date:.....

Nom :.....	Nom :.....
Prénom :.....	Prénom :.....
Armée:.....	Armée:.....
Pourcentage de pertes subies:.....	Pourcentage de pertes subies:.....
Différence:.....	
Point(s) marqué(s):.....	Point(s) marqué(s):.....
signature	signature

Observations

NB : les inscriptions doivent parvenir avant le 10 janvier 1988. Précisez bien la catégorie, 15 ou 25 mm, dans laquelle vous voulez concourir (les pions de la boîte des Aigles correspondent au 25 mm).
Pour la finale, plusieurs armées de figurines peintes seront mises à la disposition des participants n'ayant pas leurs propres armées.

L'échéance approchant, voici, afin de vous permettre de vous préparer, le règlement de cette coupe :

Règlement

1 : La coupe de France comportera deux catégories : 15 mm et 25 mm.
2 : La compétition se déroulera sur la règle « Les Aigles » édition Jeux Descartes, avec les pions contenus dans la boîte ou les figurines soclées aux dimensions indiquées page 3 de la règle pour le 25 mm, à cette dimension divisée par deux pour le 15 mm.
3 : L'ensemble des règles sera joué (règles de base et règles avancées) ainsi que les facteurs et les mouvements des tableaux de caractéristiques nationales.
4 : Le budget de chaque partie sera de 1 200 points plus 180 points d'Etat Major.
5 : Chaque budget d'armée et d'Etat Major sera établi suivant une liste d'armée de 1 600 points et de 200 points d'Etat Major immuable, et communiqué aux organisateurs qui la feront parvenir aux joueurs concernés de chaque poule.
6 : Ces budgets seront calculés à partir des tableaux des caractéristiques nationales des règles avancées.
7 : La dimension du plateau de jeu ne pourra pas être inférieur à 1,20 m², supérieur à 2,60 m² pour le 25 mm ; la moitié pour le 15 m.
8 : Chaque partie durera 3 heures de jeu effectif. Le jeu effectif est considéré à partir du premier mouvement du 1er tour de jeu.
9 : Les éléments du terrain seront disposés suivant la 3ème version du paragraphe « éléments de terrain » de la page 3.
10 : Les unités seront placées suivant les paragraphes « zones de déploiement » et « déploiement des troupes » page 3 des règles.
11 : Les éliminatoires se dérouleront par poule. Chaque joueur aura le même nombre de rencontres.
12 : A la fin du temps réglementaire, on finit la période en cours puis on calcule un pourcentage entre la différence des pertes et les 1 200 points de l'armée du budget initial.
13 : Le calcul réciproque des pourcentages donne les points de victoire suivant :
5 % et moins... : 1 point pour chaque joueur.
6 % à 15 %..... : 2 points au vainqueur, 0 point au vaincu.
16 % et plus.... : 3 points au vainqueur, 0 point au vaincu.
14 : Les résultats devront être envoyés aux organisateurs après chaque rencontre.
15 : Sera admis en final le joueur qui totalisera le plus de points à la fin de toutes les parties jouées dans sa poule.
16 : En cas d'égalité de points les joueurs seront départagés par le total de leurs pourcentages de victoire au cours des différentes parties.
17 : Pour plus de facilité, les parties des éliminatoires sont prévues sans arbitre. En cas de litige sérieux, la partie sera annulée et recommencée entièrement en présence d'un arbitre désigné par les organisateurs.

Spécialiste de la réplique d'
Armes anciennes

DIPLOME 86-87 FOIRE DE PARIS
POUR LA QUALITÉ DES OBJETS PRÉSENTÉS

Armes médiévales, Armures, Sabres
Pistolets

Repliqua

8, rue Étienne-Marcel,
92250 LA GARENNE-COLOMBES
Tél. : (1) 47 60 27 84

Vente par correspondance

Remise 10 % sur tarif général

Catalogue contre 30 F remboursables au premier achat

ad
by JEUX DESCARTES
pe

Moi vois, moi dis

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Transecom

● Pour les fêtes du jour de l'an les traductions attendues sont **T1-4,** Le Temple du Mal Elémentaire, une campagne de quatre scénarios pour AD&D. Et **DL1, DL2** les deux premiers volets de la série DragonLance.

● Quant au **Manuel des Monstres,** on nous le promet en janvier.

Croc

● **Les combattants de l'ombre** est une campagne pour Bitume. Pendant ce temps, Croc travaille à son nouveau jeu : **Animonde,** et termine un jeu de figurines de SF. Voilà, voilà...

Prince August

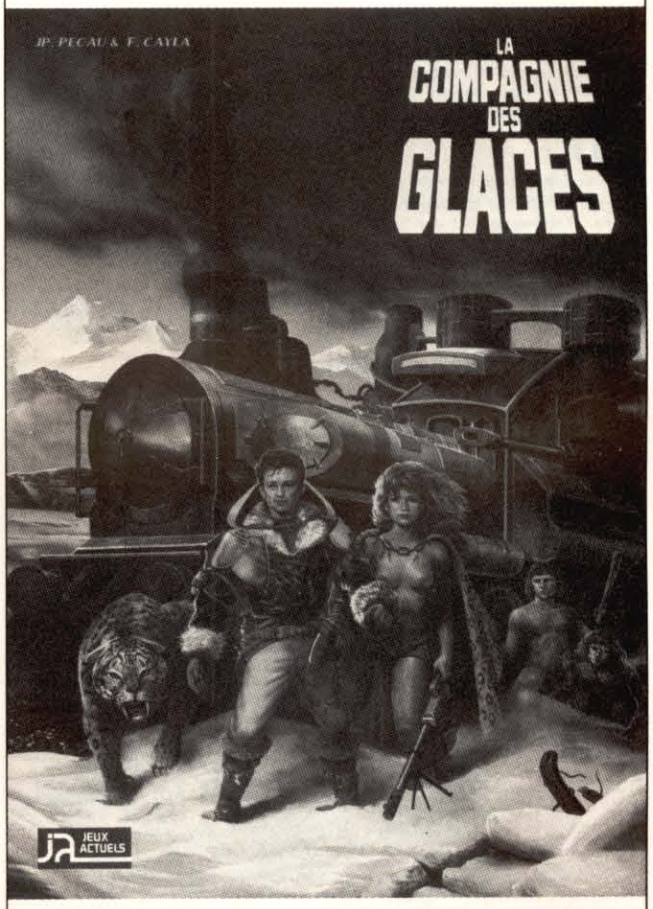
● On les a vues, elles sont très belles les figurines pour le jeu Légendes Celtiques. Et dans la boîte, un petit livret vous donnera toutes les caractéristiques des 10 personnages représentés.

Jeux Descartes

● Dans vos boutiques en ce moment : **Blood Bowl** en français, le jeu de plateau destroy. **La Vallée des Rois,** pour Légendes. **Le Bestiaire** (superbe)

pour Maléfices. **Cthulhu by Gaslight** (titre français), **Les terres du rêve,** et **Le rejeton d'Azatoth** pour un jeu que je n'ai même pas besoin de vous citer.

Le premier jeu de rôle d'anticipation Français !



GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes

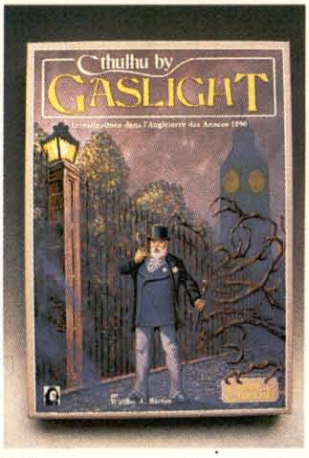
Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

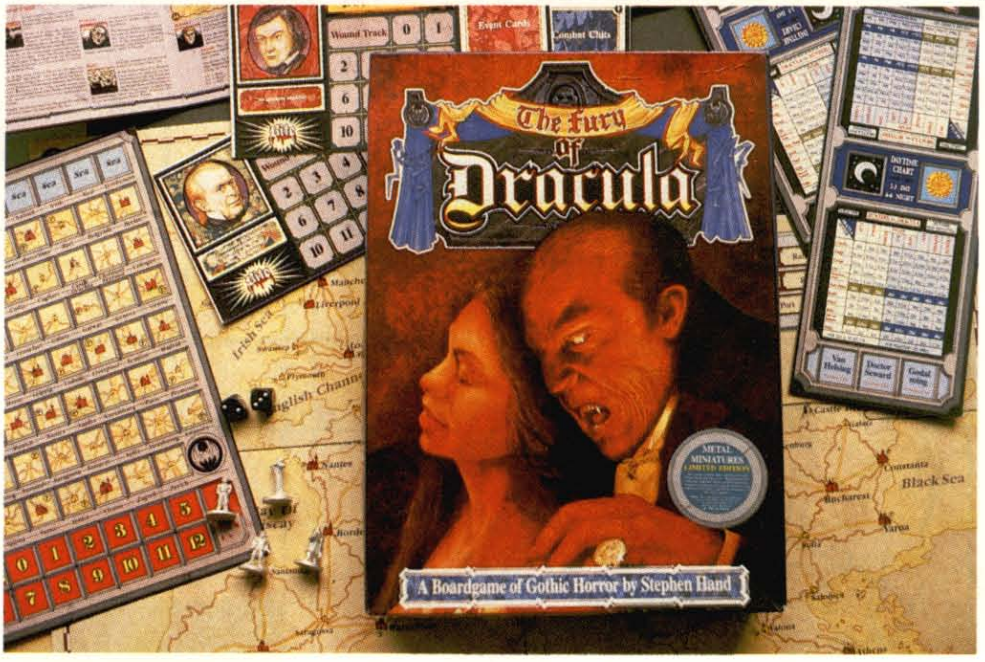
La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

pub
WARHAMMER le jeu de rôle
qnd
ad
by JEUX DESCARTES
pe





● Par contre, en ce qui concerne les jeux à sortir, accrochez-vous bien... **Supremacy,** jeu de plateau économico-politique pour le 30 janvier. **Star wars,** la guerre des étoiles, le jeu de rôle traduit en français pour le 30 janvier aussi (impossible n'est pas français).
● Et histoire de vous faire baver, les jeux qui sont en cours de traduction, mais qui ne verront le jour que dans le courant de l'année : **James Bond** et **Warhammer Roleplaying Game.**

AMJ

● Les modules de cette petite maison grossissent en taille et en épaisseur. **Les Terres Extérieures** est une campagne pour jeu médiéval fantastique pour 4 à 6 personnages de niveau 3-4. Il s'agit d'un système multi-jeux, mais avec des tables pour l'adapter à vos jeux favoris. (5 scénarios, 72 pages, Prix : 50 FF).

Jeux Actuels

● Eh oui, cette maison n'avait pas disparu. Elle signale qu'elle prépare quelque chose pour les joueurs de Kriegspiel et demande aux joueurs de lui écrire pour avoir plus de détails. Jeux Actuels, BP n°534, 27005 Evreux.

MADE IN AILLEURS

Games Workshop

● **Land of Ninja,** le supplément à RuneQuest oriental est sorti sous la forme de livret.

● Le jeu de plateau **The fury of Dracula** est disponible.
● Et le **Judge Dredd Companion,** qui veut battre le record de retard de la Compagnie des Glaces, devrait être dans vos boutiques.

Mayfair Games

● Deux nouveaux scénarios pour DC Heroes, **The Watchmen.** Cette série (que je trouve excellente au demeurant, mais un peu surévaluée) a connu un immense succès aux USA. Manque de bol, les deux aventures se passent des années avant l'histoire du comics et perd tout son intérêt. En vrac, un nombre impressionnant d'autres aventures : *King of crime, An element of danger, Knight to planet 3, Mad rook's gambit, Rigged results, Lights, Camera... Kobra !, King for all time.* Sans oublier les suppléments : *Night in Gotham, Legion of SuperHeroes 2 et The hardware handbook.* Ouf !
● La boîte **de City State of the Invincible Overlord** est disponible dans une nouvelle version. Avec des prospectus touristiques, de très nombreux plans de la ville. Très beau ! Toujours en fantasy, le supplément **Giants** vous permet de tout savoir sur ces charmantes personnes.

Games Designer Workshop

● **Nyotekundu Sourcebook** est un ensemble de données complété d'un scénario pour Traveller 2300 situé sur un monde minier glaciaire. Le **Colonial**

Clubs

■ **Rumilly.** *Les Chevaliers de la Table Rôle* se réunissent tous les samedis à 15h pour pratiquer l'Appel de Cthulhu, Maléfices, AD&D, JRTM, Chill, l'Oeil Noir, Empire Galactique, Mega 2, etc... Leur lieu de rendez-vous : la MJC de Rumilly (à côté d'Annecy), route de Bessine, 74150 Rumilly. Tél : (16) 50.01.08.90.

■ **Bordeaux.** Le centre de loisirs vous propose de pratiquer les jeux de rôle, les wargames et les jeux de figurines. Début des séances le samedi à 14h au 392 rue Pasteur, 33200 Bordeaux. Tél : (16) 56.06.34.57.

■ **Mans.** L'association *Mans-songes* se donne pour but de développer la pratique des jeux de rôle et de stratégie. Adresse : 25 rue Guy Bouriat, 72100 Le Mans. Téléphone : Gilles au (16) 43.85.62.93 ou Jocelyn au (16) 43.82.07.13 après 19h.

■ **Chateaulin.** *La Guilde des Adeptes de Tolkien (G.A.T.)* est un club de jeux de rôle qui se réunit les mercredis à 13h30 au lycée Jean Moulin et certains dimanches à 14h30 à la MJC de Chateaulin. Contactez J.Caheric en 1ère S1 au Lycée Jean Moulin ou C.Goureau au (16).98.86.17.44.

■ **Saint Jorioz.** Découvrez le club *CJR* et participez à des parties de Paranoïa, Rolemaster, RuneQuest, Stormbringer ou La table Ronde. Renseignements auprès de Christophe au (16) 50.69.90.83.

■ **Le Havre.** Le club *La 4ème dimension* et la boutique *Au Clerc de Dune* se proposent d'établir un championnat de France permanent du jeu Armada. Afin de connaître la façon dont sera perçue une telle entreprise, les clubs qui voudraient participer peuvent leur envoyer une enveloppe timbrée avec leur adresse. Ils recevront en retour un questionnaire qui permettra aux organisateurs d'évaluer les moyens de démarrer ce championnat. Contactez-les au Clerc de Dune, 92 rue Dicoteur-Vigné, 76600 Le Havre. Tél : (16) 35.41.71.91.

■ **Vernaison.** *Les suppôts du jeux* nous annoncent la création de leur club, où ils sacrifieront un samedi sur deux, de 15h à 20h, dragons et hobgobelins. Pour plus de renseignements, contactez la Maison des Loisirs et de la Culture de Millery le samedi après-midi au (16) 78.46.26.08.

■ **Bastia.** Les membres de l'association corse des jeux de simulation signalent leur installation dans les locaux de la Ruche Familiale de Bastia. Ils jouent à RuneQuest, Chill, Stormbringer, AdC, Elfquest, Bushido, Légendes et Pendragon tous les lundis à 20h. Pour tous renseignements, téléphonez au siège social (16) 95.30.30.41 le soir ou au (16).95.32.14.37 pendant les repas.

■ **Hyères.** *Le prisme maléfique* réunit ses membres un samedi sur deux de 13h30 à 19h au Park Hôtel. On y pratique Cthulhu, Légendes, AD&D, Stormbringer, MERP, Paranoïa, Morrow Project et d'autres encore...

■ **Croix-Valmer (Var).** *La Fosse des Profonds d'Ys* vient d'être découverte sur la côte méditerranée à la MJC de la Croix Valmer ! On y joue à AdC, Aftermath, Paranoïa, Empire Galactique, Pendragon, AD&D, Avant Charlemagne, DC Heroes, Marvel, etc... Renseignements par tél au (16) 94.79.63.63 après 18h, demandez David.

■ **Roman.** On pratique les jeux de rôle au *Paravent Dromois* les mercredi, samedi et dimanche de 14h à 19h ; le jeudi de 17h30 à 20h. Renseignements auprès de Laurent au (16) 75.70.47.57.

■ **Paris.** *Les Seigneurs de l'Astrolabe,* le vieux vieux club de Jussieu déménage. Allez les rencontrer, pour les jeux de rôle, les wargames et les jeux de plateau du lundi au vendredi, l'après-midi, au bâtiment U de l'université de Jussieu, 4 place Jussieu.

■ **Nanterre.** Le club *Nosferatus* s'ouvre dans l'université de Nanterre. Contactez Alexandre au (1) 42.88.18.25.

pub Chez JEUX DESCARTES pub

Atlas fait le recensement de toutes les colonies spatiales terriennes. Et bientôt un module : **Mission Arcturus.**

● Bien que MegaTraveller soit la seconde édition de Traveller, des suppléments continuent à paraître pour la 1ère édition comme les **Darrians.** Par contre, d'anciens volumes sont en rupture de stock : les suppléments 6, 8, 9, 11, 12 ; les Aliens Modules 1, 4, 5 ; et les Adventure 1, 5 et 9 (seront-ils réimprimés ?).

● **Urban Guerrilla** est une aventure pour Twilight 2000 qui se passe au milieu de la Floride. Quant aux fondus de l'armement tout azimut, ils pourront se procurer le **Small Arms Sourcebook.**

● Comment les wargamers américains voient les deux premières semaines de la prochaine guerre en Europe ? **Team Yankee** est là pour vous répondre.

Victory Games

● Jouez James Bond en solitaire avec **On her majesty's secret service.** Attention, il ne s'agit pas d'un livre intercatif classique, mais d'une boîte avec plusieurs livrets (4 aventures), des règles pour adapter le jeu de rôle, des cartes d'événements et un plateau pour poser des marqueurs.

● **Omaha Beachhead,** *Battle for the Bocage* est un wargame qui retrace la période du 6 au 16 juin 1944 dans les bocages normands.

● **Silver Star** est un module pour le wargame en solitaire Ambush. Il contient six scénarios qui vous emmèneront en Italie.

● **Gulf Strike** épuisé depuis longtemps mais réclamé à corps et à cris dans les boutiques du monde entier ; et la guerre dans le Golfe Persique qui n'est pas prête de s'arrêter : voilà deux bonnes raisons pour que Victory Games publie une nouvelle version de ce jeu, avec de nouvelles cartes, de nouveaux pions et quelques règles modifiées. Parution prévue vers janvier 1988.

New Infinities Productions

● Après Cyborg Commando, à l'intérêt pour le moins limité, notre brave Gary Gygax publie **Role Playing Mastery.** Ce livre explique, avec trucs et conseils, comment améliorer ses parties de jeu de rôle. Nous ne l'avons pas encore lu.

Chaosium

● **Cthulhu's in the 80's** est le supplément de l'Appel qui vous permettra de jouer dans nos si belles années actuelles. **Petersen's field guide to Cthulhu monsters** est un recueil d'illustrations et de descriptions de vos monstres adorés (nous ne l'avons pas ouvert, nous ne voulons pas devenir fous, nous !). Quant à **Arkham Horror,** c'est un indicible jeu de plateau.

● **Prince Valiant** prend un peu de retard à cause de la recherche d'illustrations d'origine pour les règles.

● **The Adventurer's handbook** est un livre de 208 pages qui s'adresse aux néophytes en jeu de rôle, il est écrit par Greg Stafford et Bob Albrecht.

■ **Dinan.** Bon, nous ne censurerons pas le nom de leur club mais, *Les Bennes à ordures du Chaos et le Hobbit qui bande,* bref... Contactez Gilles au (16) 96.39.61.31 entre 19h et 21h.

■ **Evreux.** *Effroi au Beffroi* est un club de jeux de rôle, de diplomatie, de wargames, qui invite les joueurs à se retrouver dans les sous-sols de la Jeanne d'Arc d'Evreux, 37 bis rue St Germain, 27000 Evreux, les samedis à partir de 14h. Tél : (16) 32.38.12.28 du vendredi au dimanche.

■ **St Rémy-les-Chevreuses.** Le *ludo-club de St Rémy* vous invite à jouer à AD&D, Premières Légendes, Rêve de Dragon, Space Opera et l'Appel de Cthulhu. Réunions les samedis de 14h à 23h à la M.L.C, 1 rue de la Digue (face au tennis), St Rémy les Chevreuses. Tél : (1).30.52.13.96.

■ **Sarreguemines.** *Les gardiens du rêve* est un club qui s'ouvre avec la boutique Excalibur de la ville. Tél : (16) 87.95.46.19.

■ **Metz.** *La Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle (LFJSR)* se propose de promouvoir ces jeux, de procurer aide et assistance aux clubs et aux joueurs. Ils organisent pour début mars à Metz un Forum des jeux de simulation, qui devrait réunir professionnels et néophytes. Ecrivez-leur au 1 rue Turgot, 57070 Metz. Ou téléphonez au (16) 87.75.12.07.

Boutiques

SARREGUEMINES
Après Metz, Nancy et Strasbourg, un nouvelle boutique Excalibur fait son apparition. Adresse : 4 rue des Vosges, 57200 Sarreguemines. Tél : (16) 87.95.46.19.

ARCUEIL
Mythes et Légendes change d'adresse. Cette boutique se rapproche encore plus du R.E.R. Rendez-vous donc au 6, rue de la Gare, 94110 Arcueil. Tél : (1) 46.64.80.99.

Minitel

CJR
Tapez donc 36-15 ICOR, puis faites suite et CJR. Vous arriverez sur un serveur jeu de rôle qui vous donnera des informations sur les nouveautés, les manifestations, etc...

BATTLETECH

Le N°1 des jeux de S.F. aux U.S.A !

GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

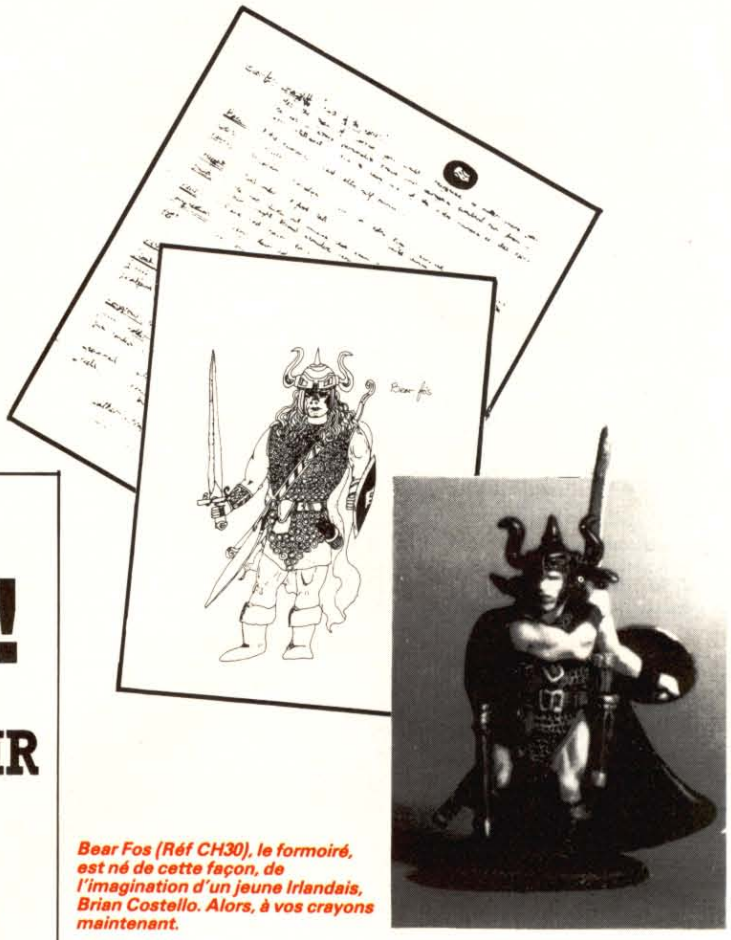
Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

pub WARHAMMER le jeu de rôle pub

Concours Casus Belli et Prince August

Avez-vous un personnage de jeu de rôle qui, a votre avis, ferait une belle figurine ? Oui ? Alors voici l'occasion de voir votre désir devenir réalité !
Si vous êtes vainqueur, votre figurine sera réalisée et commercialisée par Prince August, avec sur le socle votre nom en tant que « designer ».
Pour concourir, il suffit d'imaginer et de dessiner votre figurine, en donnant à côté les informations nécessaires, et de l'envoyer à : CASUS BELLI (Concours Figurine Prince August)
5, rue de la Baume, 75008 Paris.

VOTRE figurine éditée !!!



Bear Fos (Réf CH30), le formoiré, est né de cette façon, de l'imagination d'un jeune Irlandais, Brian Costello. Alors, à vos crayons maintenant.

Pour vous aider, voici quelques conseils :

1) Votre dessin n'a pas besoin d'être extraordinaire, mais surtout lisible. Ce ne sont pas les qualités artistiques, mais les bonnes idées, qui peuvent vous faire gagner. Il doit être en NOIR et BLANC.
2) En dehors du dessin, vous pouvez joindre un bref descriptif des détails qui n'apparaissent pas, ou mal, sur votre illustration :
-Taille réelle du personnage, métier, emblème, ou particularité physique importante (longueur de la chevelure par exemple).
-Equipement, objets ou armes, bijoux, visibles ou non sur le dessin.
3) Mettez bien, au dos du dessin lui-même et sur tout courrier qui l'accompagne, votre nom et votre adresse, et le nom du personnage.
4) N'envoyez pas de document trop grand. Il risque de s'abîmer, et ne sera pas très pratique à manipuler.
5) Seuls les originaux accompagnés d'une enveloppe adéquate, à votre adresse et timbrée, seront retournés.

Le jury se composera de membres des équipes de Casus Belli et de Prince August, dont le sculpteur (celui même à qui nous devons la série des « Bitume » et des « Légendes Celtiques »).
Le gagnant recevra un original de gravure, qui lui sera remis lors du Salon des jeux de Réflexion, fin mars, et verra sa figurine distribuée à 5 000 exemplaires (dont plusieurs lui sont réservés à titre d'exemplaires d'auteur) de par le vaste monde ! Les 5 premiers gagneront des lots et des abonnements à Casus Belli.

JOUEURS !

ENCORE PLUS DE PLAISIR AVEC LES NOUVEAUX ACCESSOIRES DE JEUX

pistes - boites - pinces etc.

Documentation gratuite sur simple demande !
N'attendez pas !

Bon à retourner à :

B.E.A — 19, rue A. de Vigny
33700 MÉRIGNAC — Tél. : 56 47 53 24

Nom Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Nos chers confrères

GR... GRA... GRAA... GRAAL

Oui, oui, c'est çà, c'est le nom du petit dernier de la famille des magazines des jeux de simulation, wargames et autres jeux de rôle, en un mot, les jeux de l'imaginaire. **GRAAL** (N° 1, 25 F., 56 p.) est un nouveau mensuel du genre, avec, pour son coup de départ : une couv' de Druillet, les bases d'une grande revue intergalactique et une formule originale mariant les wargames (Flight Leader, Squad Leader, Croisades), les jeux avec figurines, les jeux de rôles (scénario AdC, Rêve de Dragon, AD&D) et une touche de ludotique. On peut même le trouver dans les kiosques et les marchands de journaux principaux. En fait, on y retrouve une bonne partie de l'équipe de feu *Le Farfadet* -pas des débutants donc- et on attend tous avec impatience les prochains numéros, pour voir... Un nouveau canard, c'est comme une voiture neuve, c'est pas pendant le rodage qu'on peut savoir ce qu'elle est capable de donner. Et puis, il y a aussi les voitures auxquelles on change le moteur après un an, mais déjà on a une meilleure idée de ce qu'elles valent. C'est le cas de **Chroniques d'Outre-Monde** (N° 9, 30 F., 84 p.), paf, qui change d'éditeur et un peu de look. Là aussi, il faut le rodage, mais çà s'annonce plutôt bien, avec des scénarios (Paranoïa, SF multijeux, AdC et Trauma toujours), quelques aides de jeux (les bas-fonds, le clerc AD&D -si, si) et un gros pavé consacré à la SF en général. Plus de rodage, mais du sérieux, du qui tourne, du bien huilé, c'est la mécanique du **Dragon Radieux** (N° 12, 25 F., 68 p.), avec son spécial mort-vivants à faire frémir. A part les scénarios (AD&D, Rêve de Dragon, Bitume et JRTM, tous avec morts-vivants, et aussi Paranoïa, avec vivants-morts), les chroniques de Trégor (à noter la suite de la petite incursion des figurinistes) et autres aides de jeu. On trouve toujours, et c'est super, une nouvelle, un personnage décortiqué et le grimoire d'Imladris : « *Cette fois, nous allons aborder un sujet palpitant : la généalogie dans le Silmarillon* ». (Attention, une erreur s'est glissée dans l'arbre de la page 65, serez-vous assez attentifs pour la découvrir ?). L'équipe du Drag' Rad' annonce un hors-série « scénarios » pour courant décembre, certainement pour passer d'épouvantables fêtes de Noël et de Nouvel An, la cuisse de dinde dans une main et le D20 dans l'autre.

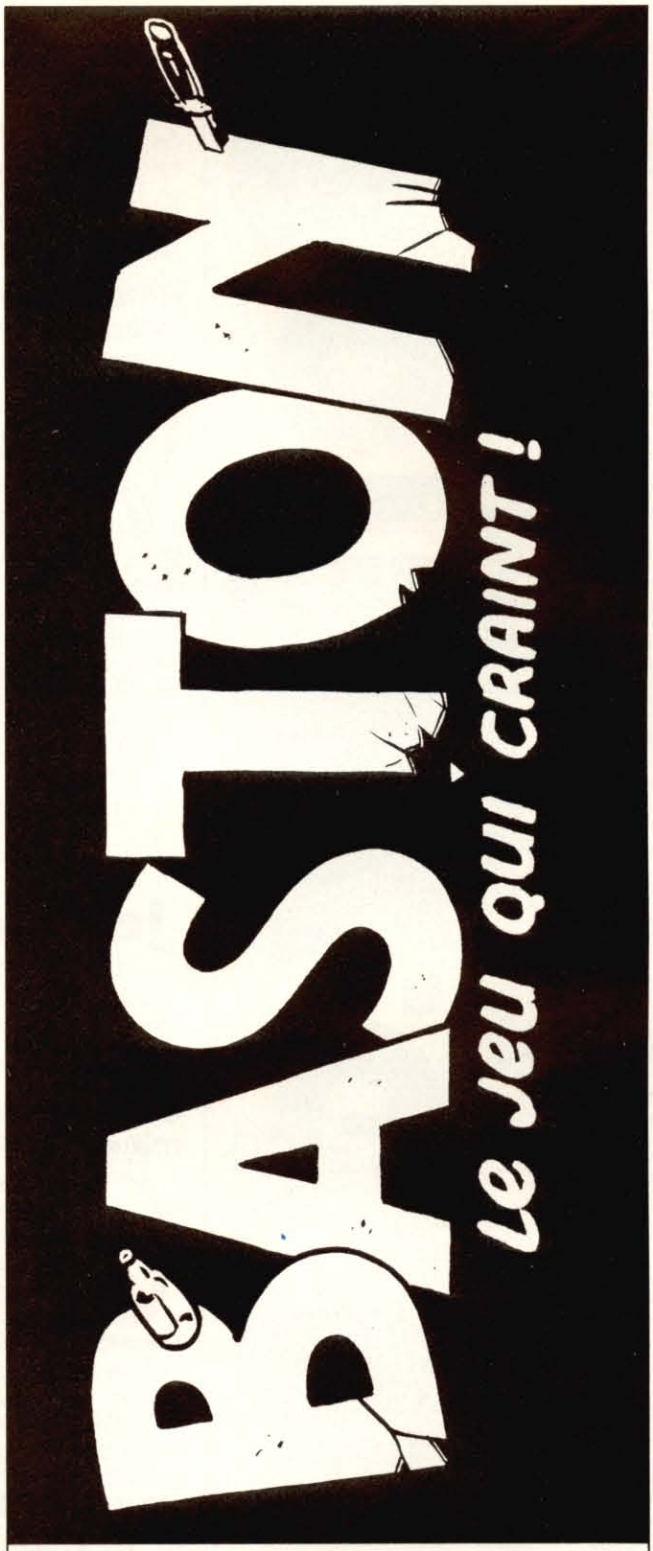
Pour finir ce paronama, ce panaroma, ce pan... ce tour d'horizon, je ne dirai qu'un mot : Fanzines. Trois petits au menu de ce soir, d'abord l'ultra connu (?) et plein de bestioles hargneuses, j'ai nommé LLDM, ou encore **La Légendes des Mites** (N° 5, 10 balles, 50 p.), à lire en retenant sa respiration. Cà parle de tout et çà ne fait pas de détail. On peut aussi souhaiter la bienvenue à un nouveau, **Les Vents Maléfiques** (N° 1, 5 F., 32 p. petit format), qui semble plus particulièrement orienté vers AdC mais ne dédaigne pas pour autant les figurines, Trégor et Méga 2 (contact : Nicolas Moreau - 21, rue Alfred de Vigny - 72000 Le Mans). Et enfin, je dois des excuses à **Ombre** (N° 2, 6 F., 24 p.) parce que le numéro que j'ai date du mois d'avril. Je ne sais pas si Annabella s'était assise dessus ou si Joe l'avait utilisé comme sous-main, mais je viens seulement de le découvrir... Par pitié, ne m'en veuillez pas, vous qui éditez ce zine (scénarios AdC, Oeil Noir, rubriques diverses et variées), si vous existez encore, dites-le et donnez-nous votre adresse, elle est introuvable dans les pages de votre canard, merci.

Avant d'aller me coucher, un mot sur les couvertures. Vous vous souvenez peut-être d'avoir vu, dans vos canards de jeux, des signatures prestigieuses sur les couvertures. On a vu chez certains « confrères » (c'est comme çà qu'il faut dire) du Nicollet, du Mézières, du Caza, du Tito et maintenant du Druillet. Casus Belli a eu, quant à lui, du Mathieu et, très récemment, du Ségur (les lecteurs auront reconnu les personnages principaux de *La saison des cendres* sur la couv. du n° 41). Les contacts secrets et les informateurs les plus infiltrés que j'ai pu rencontrer m'ont transmis ces informations que je vous livre, just for fun : les prochains numéros à paraître, tous titres confondus (on ne dit pas les noms) le seront sous les couvertures suivantes : Gotlib, Walt Disney (un original), Martin Veyron et Jim Davis (Garfield), sympa non ? Mais non, ce n'est pas le 1er avril, c'est le 1er janvier... Bisous et bonne année !

Juegos sin fronteras

Les jeux de rôle existent en Espagne et ça se voit... Les « Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulacion y Rol » viennent d'avoir lieu à Barcelone, du 5 au 8 novembre et un journal est régulièrement édité, Troll (N° 6, 200 pts., 36 p.). On y parle des Trois mousquetaires et de D&D, scénario, articles et nouvelle classe de personnage à l'appui (la Bruja), plus des conseils pour former un club et des tas de rubriques qui ont l'air sympa (j'avoue que je n'ai pas tout compris...).

André Foussat



GAME'S
Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

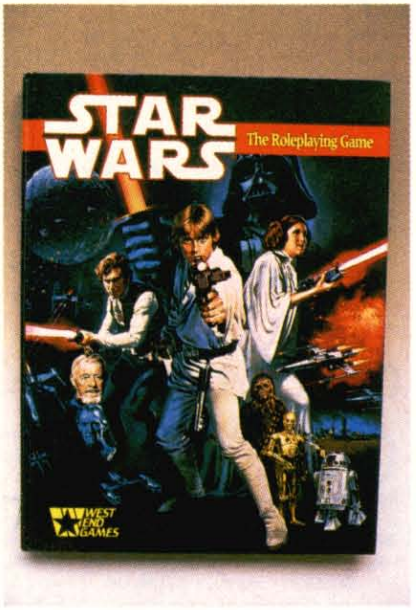
Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

jeux de rôle

STAR WARS The Role Playing Game

Non seulement c'est bien, mais en plus, c'est Star Wars !



Voici *LE* jeu pour jouer Star Wars, tout Star Wars, rien que Star Wars, levez la main droite et dites *« Que la Force soit avec vous »*. Navigant entre les contraintes d'un jeu accessible au plus large public (thème oblige), la fidélité à l'esprit de la série, et un plaisir de jeu capable de séduire le joueur aguerri, Greg Costikyan et l'équipe de West End Games ont réussi le sans-faute. De par ses règles, appuyées par des conseils répétés, une partie de Star Wars est obligatoirement dramatique, échevelée, humoristique, héroïque, hyperspatiale, démesurée...

TOP SECRET/S.I

Un revenant qui a bonne mine

Compte tenu du côté décevant de la première version de Top Secret et de la place prépondérante qu'occupe James Bond sur le marché des jeux d'espionnage, il est de bon ton d'aborder Top Secret/S.I avec méfiance. D'autant que le thème du jeu ne brille pas par son originalité. Les joueurs sont les agents d'une organisation nommée ORION dont le but est de lutter contre le mal incarné par le WEB, un groupement de super-grandméchants (le côté obscur d'ORION, si vous voyez ce que je veux dire). Pas de quoi crier au génie, donc. Et pourtant...

Première (bonne) surprise : la boîte pèse un bon poids (plus d'un kilo !) et regorge littéralement de matériel. Jugez vous-même : un livret destiné au maître de jeu, l'Administrator Guide (64 p.) ; un livret du joueur, Players Guide (96 p.) ; un fascicule (32 p.) détaillant divers armes et véhicules, un second fascicule (32 p.) expliquant au maître de jeu comment créer une campagne et proposant un premier scénario. A cela, il faut ajouter de magnifiques plans de bâtiments pouvant être utilisés à de nombreuses occasions, un paravent, des figurines en carton à découper, un set de dés et même... un petit roman de 192 pages parfaitement ringard. Ouf !

Deuxième bonne surprise, le système de jeu est logique. A l'aide de 5d60+10 (pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?) les personnages déterminent leurs caractéristiques de base, puis leurs caractéristiques secondaires. Ils achètent ensuite, parmi la centaine de talents qui leur sont proposés, ceux qui correspondent à leur profession. Il reste ensuite à s'attribuer des avantages et des défauts (tiens, ça me rapelle quelque chose !) et le tour est joué !

La principale innovation concerne les combats. Le résultat du dé ne sert plus seulement à savoir si l'adversaire est touché : le chiffre des dizaines indique combien de points de dommages lui ont été infligés, et celui des unités précise leur localisation. Un chapitre concernant les poursuites en voiture clôt le livret.

Bien entendu, Top Secret/S.I est loin de valoir James Bond et sa table unique, mais il contient quelques innovations intéressantes, servies par une présentation agréable. Dommage que le « background » soit un peu mince.

Denis Beck

Top Secret/S.I est un jeu de rôle en anglais édité par TSR.

LIVING STEEL

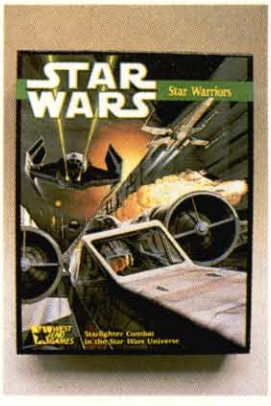
Full metal game

Jusqu'en 2340 environ, la Guilde des Etoiles a étendu son emprise sur l'ensemble des mondes habités. C'est à peine si l'on se rappelait que, jadis, de courageux rebelles regroupés au sein du royaume des Sept Mondes s'étaient opposés à sa tyrannie. Puis se produisit l'invasion des Spectraux, des créatures non-humaines venues de l'espace profond. Face à ces monstres aux redoutables pouvoirs, la Guilde

La période couverte par le jeu est celle des films ou juste avant, le reste étant le domaine réservé de George Lucas ! Pour éviter toute ambiguïté, les personnages sont tous liés à la Rébellion, face aux méchants, c'est à dire l'Empire et ses collaborateurs (donc, pour jouer Darth Vader, une seule solution : être le MJ). Un héros indigne qui utilise la Force à des fins viles ou personnelles peut, pire que la mort, passer de l'autre bord, et devenir un « non-joueur ».
Au service de la souplesse, de la rapidité du jeu, mais également de l'ambiance héroïque, est le système de règles. Original et cohérent, il permet non seulement de faire varier, au vu des circonstances, tous les talents du personnage, mais surtout de prendre le risque d'accomplir plusieurs actions dans le même round. Il devient ainsi possible de se lancer dans un puits de mine en sautant de câble en câble, tout en esquivant les tirs de Stormtroopers et en ripostant à coups répétés de « blaster ». Du moins... après avoir acquis quelque expérience !
Seul le combat entre engins spatiaux est, au début, un peu lourd. Les règles tiennent en un seul livre (au bon vieux format AD&D), avec tout ce qu'il faut, mais rien que ce qu'il faut. Evitez simplement le scénario d'initiation, dirigiste, plutôt étudié pour des joueurs débutants. Une dizaine de synopsis vous évitent de toute façon l'angoisse de la page blanche, alors n'hésitez pas à jouer en technicolor !
Dernière minute : Star Wars, ze rolepaying gaime, est en cours de traduction à vitesse hyper-luminique chez Jeux Descartes. Vous devriez voir le manuel de base dans vos boutiques vers le 31 janvier 1988. Et le reste un peu plus tard...

Didier Guiserix

Star Wars, The Role Playing Game est un jeu de rôle en anglais, édité par West End Games (et bientôt Jeux Descartes).

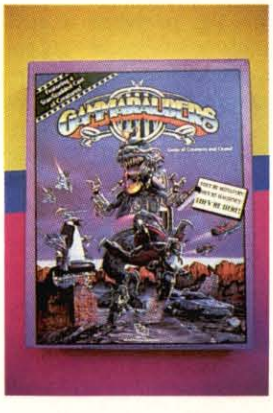


s'effondra. C'est alors que, sur la planète Rhand, apparurent des combattants revêtus de formidables armures. Les troupes des Sept Mondes étaient de retour pour sauver l'humanité ! (Sonneries de trompettes et roulements de grosses caisses).
Living Steel est un jeu de rôle qui se présente sous la forme d'une (jolie) boîte contenant un livret de règles de 112 pages, accompagné de deux cahiers intitulés respectivement « Data Tables » (32 pages regroupant les 65 tables nécessaires pour bien jouer !) et « High Tech Weapon Data Supplement » (32 pages récapitulant tout ce qu'il faut savoir sur les armes, dessins à l'appui). Une carte de Rhand (assez laide) et des feuilles de personnages complètent l'ensemble.
Living Steel est doté d'un solide « background ». Les joueurs incarnent le plus souvent des Soldats des Sept Royaumes dont le but est de mener une impitoyable guérilla aux membres de la Guilde des Etoiles et aux Spectraux. C'est à ce prix qu'ils retrouveront la quiétude, la liberté et la prospérité. Les deux points forts du jeu sont le système de combat sophistiqué et très réaliste (bien qu'un peu lourd), et l'abandon du sacro-saint principe des points de vie. Passé un certain seuil de dommages physiques, les personnages meurent et se réincarnent rapidement.
Servi par une présentation très claire, Living Steel est un jeu futuristico-guerrier original, solide et tout à fait digne d'intérêt. Son côté « hard science » et la complexité de certaines de ses règles risquent cependant de rebuter certains joueurs.

Denis Beck

Living Steel est un jeu de rôle en anglais, édité par Leading Edge Games.

wargames



STAR WARRIORS

10 ans déjà...

Sous-titré « combats de chasseurs dans l'univers de Star Wars », ce jeu reproduit en effet tous les types de chasseurs qui apparaissent dans la trilogie. Il y a bien sûr les X-wing, TIE fighters et autres Y-wing, mais aussi quelques curiosités comme par exemple le TIE bomber ou Slave I le vaisseau du détestable (et détesté) Bobba Fett. Le matériel fourni est d'une qualité supérieure. Les pions sont de toute beauté, les fiches de vaisseau sont claires et la présence d'un casier de rangement réjouira ceux qui, comme moi, passent leur temps à semer des pions (qui malheureusement ne repoussent pas). Par contre, la carte et les pions d'astéroïdes auraient mérités un support plus rigide. Le jeu lui-même se déroule en deux dimensions et rappelle par certains mécanismes le célébrissime Air Force. Mais c'est là que le jeu innove : le type et le nombre d'actions réalisables par un même chasseur

durant un tour n'est limité que par le talent de pilotage de l'occupant. En cas d'excès c'est la machine qui prend (dommages sur le contrôle latéral et/ou sur le stabilisateur). De plus le vaisseau peut être obligé de changer aléatoirement sa vitesse ou s'engager dans un tonneau involontaire. Tout le jeu est donc basé sur la façon dont les joueurs vont pousser leurs machines, en essayant d'éviter la casse. A chaque tour le joueur possède deux alternatives : soit se déplacer normalement et risquer d'être touché par un autre vaisseau plus maniable ou tenter d'être plus habile que l'adversaire. Cette escalade se termine souvent non pas par la destruction à coups de lasers du vaisseau adverse mais par son incapacité à continuer le combat car il a trop surestimé sa machine. Le reste des règles est assez commun à tous les jeux de chasseurs.
En résumé Star Warriors est un très bon jeu qui reproduit à merveille les superbes batailles de la trilogie de la Guerre des Etoiles.

Croc

Star Warriors est un wargame en anglais édité par West End Games (et aussi bientôt chez Jeux Descartes).

jeux sur plateau

GAMMARAUDERS

Chimpanzero vaincra !...

Gammarauders est un jeu de plateau bourré d'humour dont l'action se situe dans un monde détruit par un holocauste nucléaire. Les survivants se sont organisés en « Alliances » qui entretiennent le souvenir de l'âge d'or américain. Chaque joueur contrôle une de ces Alliances et son bioborg...
Un bioborg est un animal géant (vautour, chimpanzé, pingouin,...) sur lequel ont été greffées des armes très puissantes destinées à vaincre les bioborgs des autres alliances, à écraser leurs troupes comme du popcorn et à détruire leurs forteresses... Le problème majeur de ce monde est l'énergie, la seule source restante, une espèce de plante mutante, est l'enjeu de batailles titanesques entre les différentes alliances. Le but du jeu est d'amasser des réserves énergétiques et de détruire les forteresses des autres alliances, le vainqueur est le premier qui a détruit au moins une fois les forteresses des autres joueurs.
Comme dans Kings & Things, le plateau de jeu est formé de plusieurs hexagones permettant une infinité de combinaisons différentes, ce qui changent les données tactiques à chaque partie. Malgré son but quelque peu « primaire », la diplomatie n'est pas absente de Gammarauders (on peut échanger jusqu'à son tour de jeu !) et le jeu y gagne beaucoup en subtilité et en intérêt.

Pierre Lejoyeux

Gammarauders est un jeu de plateau édité par TSR en anglais.

BLOCK MANIA & MEGA MANIA

Tous aux armes !...

Vous vous promenez sous les fenêtres d'un building quand brusquement vous recevez un peu d'eau sur la tête. Vous rentrez chez vous et ameutez vos voisins de palier. Une demi-heure après tous les habitants de votre immeuble, armés jusqu'aux dents, se lancent à l'assaut du building, celui-ci demande l'aide des buildings voisins et vous faites de même dans votre pâté de maisons. D'un coup, tout le quartier s'embrase d'une folie destructrice...
Tout ceci vous semble irréel mais c'est ainsi que cela se passe dans le monde de Jugde Dredd parce que « Block Mania », avant d'être un jeu, est d'abord le titre d'un des albums des aventures du brave Jugde. Le thème du jeu est la guerre que se livre, pour des prétextes les plus futiles, deux immeubles voisins, appelés « blocks », contrôlés chacun par un joueur. Les règles rendent parfaitement l'ambiance de la bande dessinée. Par exemple, vous devez d'abord « activer » vos pions, qui sont alors pris d'une folie meurtrière, avant de les envoyer ravager le block voisin. Rapidement les superbes immeubles deviennent de véritables ruines : des graffiti couvrent les murs, des incendies se déclarent un peu partout, des bombes éclatent, des missiles font voler en éclats des pans de murs entiers et les magasins sont pillés... La « guerre » dure jusqu'à la venue des Juges qui rétablissent l'ordre en arrêtant tout le monde. Le vainqueur est celui dont le block est le moins endommagé.
Le point faible de Block Mania est qu'il ne se joue qu'à deux, heureusement Mega Mania, son extension y palie en fournissant deux blocks supplémentaires ce qui permet d'y jouer à quatre. Une guerre entre deux blocks était déjà très destructive, alors à quatre...

Pierre Lejoyeux

Block Mania et Mega Mania sont des jeux de plateau édités par Games Workshop en anglais. De nouveaux pions sont proposés dans le numéro 94 de White Dwarf.

CHAOS MARAUDERS

Moi vois, moi tue !

Enfin un jeu de plateau simple et efficace ! A force de voir paraître des jeux avec des règles à rallonge, on finissait par croire qu'il fallait absolument souffrir pour s'amuser. Chaos Marauders dément complètement cette impression. Il s'apprend vite, se joue vite, et permet de passer un bon moment sans se casser la tête. Ce n'est peut-être pas le meilleur jeu de l'année, mais c'est une addition de qualité à la gamme Games Workshop.
Le but du jeu est de constituer des « lignes de bataille » les plus longues et les plus puissantes possibles. En cours de partie, chaque joueur (il peut y en avoir de 2 à 4) tire des cartes hilarantes représentant des orcs, des gobelins, des trésors, etc... Il les pose sur son plateau de jeu et essaye de composer ainsi les meilleures lignes. Dès qu'il en a terminé une, il peut attaquer (une fois seulement !) une ligne adverse incomplète. S'il gagne le combat, son adversaire perd sa ligne et il peut récupérer certaines de ses cartes. S'il perd... le contraire se produit. Dès qu'un joueur a réussi à faire trois lignes de bataille complètes, la partie s'arrête et on compte les points de victoire de chacun pour déterminer le gagnant.
Simple, bien présenté et riche en retournements de situations -grâce, notamment, à quelques cartes « spéciales »- Chaos Marauders peut se jouer en moins d'une demi-heure. C'est le jeu idéal pour les « avant-parties » de jeu de rôle, quand le MJ se fait attendre. Il n'a rien de génial, et n'en a d'ailleurs pas la prétention, mais il est suffisamment sympa et distrayant pour mériter de figurer dans n'importe quelle ludothèque.

Jean Balczesak

Chaos Marauders est un jeu de plateau en anglais publié par Games Workshop.

suppléments

ON NE VIT QUE SIX FOIS

Vive la paranoïa française

Eh oui, elle est arrivée cette campagne pour Paranoïa réalisée par les deux clones français Pierre et François Lejoyeux, que nos fidèles masochistes connaissent bien.
Le début de l'histoire ? Le citoyen BO.U.DHA.6 a disparu, il serait « sorti » du Complexe. Le reste, je ne peux vous le révéler. Sachez pourtant que, textes et dessins réunis, je suis déjà mort de rire six fois à la lecture de cet opuscule. Parmi les personnages pittoresques je vous recommande RAM.B.HHO.1, un citoyen musclé, ou bien JAMES.B.OND.1 cet agent de la SecInt dont on dit qu'il aurait sept clones.
Un point de détail, dans l'aventure l'Ordinateur utilise le nom des molécules des produits chimiques, alors que dans le supplément Paranoïa aiguë, il donne le nom des marques (L'Ordinateur ne peut pas se tromper). Voilà donc la correspondance, que tous les clarificateurs devront apprendre par coeur. Telescopamine = Théradon, Zybenzaphrène = Mogalène, Gelgerine = Tranxamène, Benetridine = Mandraflon, Rolactine = Toraflax.
Interrogation écrite demain matin, à 3h 57.

PR-O-ZNTHL.1

On ne vit que six fois est un supplément pour Paranoïa en français véritable, et édité par Jeux Descartes. Prix : 64,00 Frs.

l'espace le + cadeau

BILLARDS DE TABLE A PARTIR DE 875 F
JEUX DE BOULES D'INTERIEUR 120 F
JEUX DE CURLING DE TABLE 150 F,
ROULETTES, BACCARA, TAPIS DE JEUX,
PLAQUES ET JETONS...

NOUVEAUTÉS EN FRANCAIS

RUNEQUEST (en français) (à partir du 15 Janvier)	230 F	LE CHANT DES ENFERS (Stormbringer)	105 F
BLOOD BOWL (en français)	NC	ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE (Emp. GALACTIQUE) Vol 1	125 F
LES CONTRÉES DU RÊVE (Mod CTHULHU)	125 F	ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE (Emp. GALACTIQUE) Vol 2	145F
CTHULHU BY GAZLIGHT	115 F	WARHAMMER Battle	220F
LE REJETON D'AZATHOTH (Mod. CTHULHU)	115 F	U1 (AD&D) LE SECRET DE SALTMARSH	65 F
LA VALLÉE DES ROIS (Mod. LEGENDE)	NC	U2 (AD&D) LES DANGERS DE DUNWATER	65 F

NOUVEAUTÉS EN ANGLAIS

AD&D DRAGONLANCE ADVENTURE	145 F	OPERATION STARFIRE (Mod. Top. Sec.)	50 F	ARKHAM HORROR (Board Game CTHU)	210 F
AD&D FORGOTTEN REALMS	135 F	ENTS OF FANGORN (Mod. MERP)	95 F	INVINCIBLE OVERLORD	215 F
AD&D N 5 UNDER ILLEFARM	60 F	BRIGANTS OF MIRKWOOD (Mod. MERP)	55 F	SUCCESSION WARS (FASA)	200 F
CYBORG COMMANDO	125 F	BEYOND THE CORE (Mod. SPACE MAST)	95 F	DEATH ON THE REIK (Warham RPG)	120 F
AD&D : S1-4 REALM OF HORROR	85 F	KUISR ROCKS ! (Mod Living Steel)	75 F	MEGA MANIA	90 F
RUNEQUEST MONSTER (U.K.)	120 F	THE ORIONS (Star-Treck Sup.)	120 F	BLOCK MANIA	145 F
TRAVELLER 2300	170 F	ROAD ATLAS EAST COAST (Car war)	60 F	RAID ON ST NAZAIRE (AVH)	180 F
AURORE. SOURCE BOOK T. 2300	85 F	ROAD ATLAS WEST COAST (Car war)	60 F	RAF (New Version)	170 F
SHIPS POUR TRA. 2300	75 F	WARHAMMER 40 000	175 F	SOLDIERS (WEG)	170 F
JORUNE RPG	220 F	BLOOD BOWL	135 F	CENTRAL AMERICA (VG)	265 F
BURDOTH (JORUNE COMP.)	75 F	DEATH ZONE (Blood Bowl)	85 F	SCORCHED EARTH (Mod. Europa)	510 F
ARDOTH (JORUNE COMP.)	80 F	GAMARAUDER GAME (TSR)	135 F	PLATOON (AVH)	145 F
TOP SECRET (TSR)	135 F	INTERCEPTOR (FASA)	200 F		

ET TOUJOURS...

EN FRANÇAIS				EN ANGLAIS	
LIVRE DU MAÎTRE	155 F	PARANOIA	140 F	AD&D MANVAL OF THE PLANE	145 F
LIVRE DU JOUEUR	145 F	MALEFICE	160 F	BATTLETECH	170 F
STORM BRINGER	175 F	CROISADES	185 F	CITYTECH	170 F
J. DE R. DE LA TERRE DU MILLIEU	175 F	LE CHATEAU DES TEMPLIERS (Mod. Croisades)	135 F	AEROTECH	125 F
CTHULHU	175 F	LA CITE MEDIEVALE (Mod. Croisades)	135 F	BATTLE FORCE	200 F

C'est l'Oeuf Cube, bravo !

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à **L'ŒUF CUBE**
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
..... TEL. .....
C.P. ..... VILLE .....

CB42 DESIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX ☐ LISTE CASSE-TETE ☐ TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE TOME II

Doubleplusbon !

Enfoncée l'Encyclopédie Galactique Tome I, pulvérisée ! Tout ceux qui avaient crié au miracle, à la splendeur doivent ravaler leurs adjectifs. Mais par qui me direz-vous ? Par l'Encyclopédie Galactique Tome II vous réponds-je.
Plus de pages (118), plus de dessins de Manchu (incroyable mais vrai, mais toujours aussi beaux), plus de scénarios (2)...
Au moment où le Space Opera (le genre littéraire, pas le jeu du même nom) revient au galop, où Traveller nouvelle version et Star Wars s'apprêtent à débarquer en France, poussons un petit cocorico pour ces deux ouvrages qui sont les plus beaux, toutes catégories confondues, sur ce sujet...
Précisons que le premier tome donnait des précisions de fond pour tous jeux de SF. Le tome II est plus orienté façon « règles avancées d'Empire Galactique ». En effet, on y trouve les carrières dans les guildes (grades 4 et supérieurs), de nouvelles compétences, et quelques changements pour unifier les règles d'Empire galactique et d'Avant Charlemagne. Mais n'oublions pas la description politique, culturelle et commerciale de l'Empire, ainsi qu'un gros catalogue des derniers progrès technologiques de la société stellaire.
Mon conseil : achetez !

Pierre Rosenthal

L'Encyclopédie Galactique Tome II est un supplément pour Empire Galactique, édité en français standard par Robert Laffont. Prix : 140 FF.

ZONEQUEST

We're the road crew

Les zone-kids vont être jouasses, ils vont pouvoir s'éclater des mois durant avec cette campagne de neuf scénarios pour Zone. Pensez donc, le flash d'enfer : roadie pour la grande tournée nationale Cordon Rock 87. Si, si, ils fréquenteront des groupes aussi célèbres que les United Kids ou les Branquignol's ; connaîtront l'exotisme des cités strasbourgeoise, remmoise ou lyonnaise ; se frotteront à des bandes d'individus pittoresques aux cheveux ras ou aux grosses cylindrées huileuses. La vrai vie quoi ! Bon évidemment, côté réalisation technique, c'est pas encore pro mais y font c'qu'ils peuvent, les Siroz Productions. Par contre, côté langage, ils châtient méchamment la langue française, qui pourtant ne leur avait rien fait, comme dirait mon copain le commissaire San Antonio. Au point qu'un camionneur qui passait par là chope d'un coup le pseudo de Béru, si c'est pas une preuve...
Et maintenant les conseils de « Rachid » : jouez les scénars avec votre Tepaz à côté de la table. Les Lords of The New Church, OTH ou les Béruriers Noirs (pour ne citer que les plus connus) mettront l'ambiance...

Pierre Rosenthal

Zonequest est une campagne en français (?) pour Zone, publiée par Siroz Productions. Prix indicatif : 80 FF.

THE ATLAS OF DRAGONLANCE

Le monde de Krynn à la carte !

L'atlas Dragonlance est indiscutablement une consécration. Jusqu'à présent, seuls d'illustres auteurs (Tolkien, Anne Mc Caffrey) avaient eu l'honneur de voir leurs mondes soigneusement étudiés et cartographiés. Avec cet atlas, le monde de Krynn entre à son tour dans la postérité.
En 168 pages, Karen Fonstad nous propose de parcourir le continent d'Ansalon. De Solace à la Tour du Haut Clerc, voilà le lecteur lancé sur les traces de Tanis et de ses amis. Un véritable régal...
L'atlas passe en revue la totalité du monde de Krynn, en étudiant successivement et sous divers aspects le sud (Solace, Pax Tharkas), l'est (Balifor...), l'ouest (Qualimori, la clairière de la Pierre Blanche) et le nord (Palantas, le temple des Ténèbres...). Les principales villes et les endroits les plus remarquables sont minutieusement détaillés. Une série de cartes, jointe à une chronologie des évènements, permet de suivre sans effort les déplacements des héros de la saga, ainsi que les mouvements des armées. L'atlas se termine par une carte des cieux (tiens, mais il manque deux constellations !), et des renseignements sur la population et les climats de Krynn. Un index permet de se reporter rapidement aux modules et/ou aux livres de la série.
Ce bel ouvrage réjouira sans doute tous ceux que la saga de LanceDragon a passionné, d'autant qu'il ne s'adresse pas seulement aux joueurs mais également à ceux qui se sont contentés de parcourir les livres ! Un seul reproche cependant : les illustrations sont plutôt moyennes et le choix des couleurs n'est pas très heureux.

Denis Beck

The Atlas of DragonLance est un grand livre en anglais édité par TSR.

KViSR ROCKS !

Au paradis des « Headbangers »...

Envoyés en reconnaissance dans la ville de Vissertown, les joueurs se voient confier une mission délicate : découvrir le Spectral qui s'y cache et le neutraliser. Apparemment banale, cette mission s'avère plus dangereuse que prévue, car Vissertown n'est pas une ville comme les autres. Baignant dans un climat post-apocalyptique très « mad maxien », parcourue en permanence par des bandes armées, elle est peuplée de 60.000 individus victimes d'un virus qui a fait d'eux de parfaits associaux ! Les deux seules personnes détenant quelque pouvoir sur cette communauté sont le président à vie Manuel Puerto (affectueusement surnommé « le Porc ») et Brandy Charlatan, l'animatrice vedette d'une radio pirate traquée par les tueurs du président...
En 68 pages bourrées d'action, ce scénario pour Living Steel nous fait découvrir une ville prise de folie, où tout peut arriver. Cette aventure délirante nécessite un certain doigté de la part du maître de jeu, car les occasions d'y trouver la mort sont nombreuses et l'ambiance générale est carrément « destroy ». Cette dernière particularité est d'ailleurs parfaitement exprimée dans une chanson classée 33ème au TOP 44 de KViSR Radio : *« Si tu m'aimes, éclates ma tête contre le mur ! »*

Denis Beck

KViSR ROCKS ! est un scénario en anglais pour le jeu de rôle futuriste Living Steel, édité par Leading Edge Games.

OPERATION SEVEN SWORDS

L'Acier Vivant contre-attaque !

Ce supplément de 40 pages s'adresse à tous ceux qui, ayant lu les règles de Living Steel, souhaitent en savoir plus sur les Sept Royaumes. Il en donne l'historique détaillé, depuis leur création jusqu'à l'invasion des ignobles Spectraux. L'organisation militaire de leurs troupes font l'objet d'une étude particulière, l'armée est en effet divisée en sept légions, dotées chacune d'un idéal qui lui est propre. Les meilleurs combattants sont affectés à un corps d'élite appelé Les Sept Epées.
Ce supplément concerne principalement les opérations sur la planète Rhand. Certains sujets évoqués dans la boîte de base (tels les Ringers, des guerriers modifiés biologiquement) sont longuement développés. Des données supplémentaires concernant la structure sociale de l'Empire sont également fournies. Le livret se termine par un chapitre intitulé « le réveil », qui décrit les installations secrètes contenant les « caissons de stase » où sommeillent les personnages avant d'accomplir leur première mission.
D'une finition soignée, ce supplément contient des informations importantes et tout maître de jeu pour Living Steel aura à coeur de se le procurer. Il est toutefois dommage que, tout comme dans la boîte de base, les auteurs aient négligé d'y inclure un scénario...

Denis Beck

Operation Seven Swords est un supplément en anglais pour le jeu de rôle futuristico-guerrier Living Steel, édité par Leading Edge Games.

1988
23 . 24 JANVIER

1er TOURNOI DE JEUX DE ROLES DE MARSEILLE

Ecole Nationale Supérieure de Physique
Domaine Universitaire de St Jérôme 13013
Tél :91.98.19.20

Crédit du Nord

Le Dragon d'ivoire

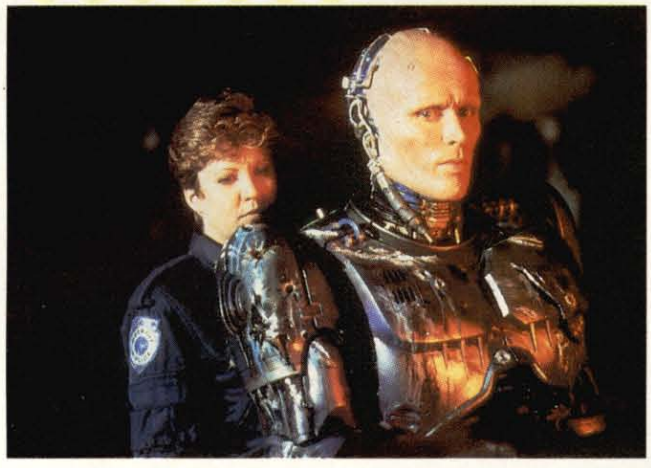
SECTEUR MAIRIE MARSEILLE

Marseille-Informations

inspi ciné

Wolverine : 50 % machine, 50 % homme. 100 % génie. Nouveau slogan pour le critique du Futur qui vient de voir pour vous Robocop, le nouveau film de Paul Verhoeven, ultra violent et ultra drôle, cette explosion visuelle ira à Avoriaz et il vous faudra attendre pour le voir ! 2 ou 3 mois à baver d'impatience ! Bien fait. J'ai aussi rencontré au détour d'une B.D., « Creepy » le maître de cérémonie de Creepshow II. Sympathiquement terrifiant et plutôt réussi. A déguster dès maintenant en salle pour patienter. Sinon vidéo, télé et Festival sont au rendez-vous !

ROBOCOP



Paul Verhoeven de « Turdish Delight » à « La chair et le sang » nous avait habitué à de grands films, avec **Robocop** il touche avec un égal succès à la science fiction. Ultra violent et ultra drôle, Robocop est en plus un film intelligent. Posant avec humour le décor d'un monde futuriste, le réalisateur nous entraîne sur les pas du héros, un ex-flic massacré par des voyous et recréé sous forme d'un cyborg. Policier électronique, le Robot est l'arme anti-crime idéale, le remède pour la criminalité qui renvoie Stallone au rayon boucherie bodybuldée. Peter Weller réussit le tour de force de donner à une machnine de l'humanité et d'habiller son jeu de réflexes mécaniques.
Dans Robocop, les bornés voudront retrouver *Terminator* ils auront tort car le film de Verhoeven est au delà de l'action et des éclats de 44 magnum, une leçon d'humanité. Car Robocop la machine, à l'image d'un réflexe western en rangeant son arme, garde au fond d'elle l'âme de « Murphy » le flic. Sur vos écrans fin janvier, début février.

CREEPSHOW II

Toujours King aux commandes du scénario pour cette deuxième mise en image des E.C Comics. Le principe reste le même, plusieurs sketches réunis par un fil directeur en dessin animé. La force de la série c'est l'esprit de « Creepy » ou de « Tales from the crypt » qui évite à l'ensemble l'aspect décousu trop caractéristique des films à sketches en général. Stephen King tout en respectant cet esprit ajoute sa touche personnelle aux trois histoires.
Humanisme et attendrissement pour *Le vieux chef tête de bois* au scénario malheureusement trop prévisible, satyre et dérision pour *Le radeau* au final terrifiant et critique impitoyable des travers de la société américaine pour *L'auto-stoppeur* sans aucun doute le plus réussi des trois. Le fil directeur, lui, est sans surprise mais bénéficie d'une animation de qualité. Michaël Gornick qui a remplacé Georges Romero aux commandes de ce deuxième volet nous livre un travail très maîtrisé servi par des effets spéciaux étonnants. Sur vos écrans en ce moment.

Avoriaz 88

Les premiers échos sur Avoriaz 88 nous parviennent et avant de vous en donner un reportage complet dans le prochain numéro, on peut déjà vous annoncer : **Robocop, Near Dark** un film de vampire surprenant, **Hellraiser** le premier film de l'écrivain anglais Clive Barker est une éprouvante histoire de possession et de mort-vivant, **Aenigma** le nouveau Fulci où l'on voit une femme mangée par des escargots ? ? ? (pauvre Lucio) et enfin, et surtout, et j'en peux plus, et... **Opera** le dernier Argento que personne n'a encore vu pas même moi.

inspi télé

■ *Antenne 2* est vraiment la chaine qui fait le plus pour le cape et épée en ce moment, après **Pardaillan,** ce sont deux autres séries de ce type dont on nous annonce le tournage pour mars 88. **La grande cabriole** réalisé par Nina Companez se déroulera sous la Révolution et aura un casting d'enfer : Bernard Giraudeau, Fanny Ardant, Francis Huster. Excusez du peu ! Quant à Marion Sarraute elle nous mitonne **La Bougainvillier** l'histoire d'une empoisonneuse qui sévissait sous Louis XV (non ce n'était pas notre secrétaire de rédaction). Vivement les reprises des **Aventures de Lagardère,** Piat inoubliable ou de **Gaston phoebus,** Jean-Claude Drouot sublime.
■ Sinon gardez l'oeil sur *La 5* qui dans sa débâcle budgétaire nous rediffuse des épisodes de la **5ème dimension** (« Twilight Zone » 2d époque en couleur et sans Rod Sterling) et de **Au coeur du Temps** rebaptisé **Le voyage dans le temps** avec son chronogyre noir et blanc et ses trucages dignes de Mélies.
■ Sur *la Une* il faut vous accrocher courageusement à votre téléviseur le samedi après midi devant « la une est à vous » pour saisir au passage **La quatrième dimension** (1ère époque en noir et blanc avec Rod Sterling) ou mieux encore **Voyage au fond des mers** (si les trucages ont beaucoup vieilli, certains scénarios sont encore extravagants et géniaux). Pour les amateurs de jungle, **Tarzan** continuera jusqu'au début janvier. Pour les films c'est le mur au niveau de l'information mis à part Canal +, ce qui nous permet de vous conseiller d'aller au cinéma, voir inspi ciné.

VIDEO

Je vous signale les kids que Warner Home Vidéo met en vente les sept premiers **James Bond** *(6 avec Connery et un avec Lazenby) pour le 25e anniversaire de Bond, ainsi que* **Gremlins, Excalibur, Mad Max un et deux, Superman** *un et deux, etc.. Alors à vos porte-monnaie.*

Wolverine

MERCI Mr PASQUA...

ENFIN!

ZONE Le jeu de la banlieue glauque
& ZONEQUEST SA CAMPAGNE!...
En vente Libre chez tous vos dealers habituels!

inspi bouquins

L'évènement

La publication chez Presses-Pocket de l'intégrale des **Seigneurs de l'Instrumentalité,** l'oeuvre légendaire et magistrale de Cordwainer Smith, constitue à mon sens une réaction face à la renaissance de la collection de SF du Livre de Poche, où était parue pour la première fois en poche une édition -incomplète- de cette fresque sans égale. Voilà qui ressemble fort à une déclaration de guerre et gageons que ces deux collections vont s'affronter durant les mois à venir, ce qui laisse présager une cascade d'excellentes rééditions. Mais revenons à Cordwainer Smith et aux six volumes des Seigneurs de l'Instrumentalité. Le premier, **Tu seras un autre,** est celui qui compte le plus d'inédits. Certains -et notamment les premiers- ne présentent qu'un intérêt anecdotique et leur rattachement au cycle peut sembler artificiel, mais leur publication -cinq d'entre eux paraissent ici en première mondiale- revêt un grand intérêt pour l'amateur désireux de connaître tout Smith. Ce volume présente la préparation de l'univers des Seigneurs et je crois que le néophyte ferait mieux de commencer par le second, **Le rêveur aux étoiles,** onze textes superbes dont les mythiques *La dame aux étoiles, Le vaisseau d'or* et *La dame défunte de la ville des gueux*. Il y trouvera tout ce qui fait la spécificité de Cordwainer Smith, des incessants renvois d'un texte à l'autre à ce ton, cette poésie qui n'appartiennent qu'à lui. Cet avis vaut pour le troisième volume, **Les puissances de l'espace,** qui ne compte pas moins de quatre chefs-d'oeuvre : *Sous la vieille Terre, Le bateau ivre, Boulevard Alpha Ralpha* et *La planète Shayol,* le texte présentant le bagne du futur à mon sens le plus cruel et le plus original. Les deux volumes suivants, **L'homme qui acheta la Terre** et **Le sous-peuple,** constituent un gros roman, originellement intitulé *Norstralie* et coupé en deux pour des raisons éditoriales, qui conte l'histoire de Roderick McBan, héritier d'une fortune incapable de *Koser* et d'*inteindre* qui connnaîtra mille années d'amour dans les bras de C'mell la femme-chatte. Le dernier volume, **La quête des trois mondes,** est entièrement consacré à la vengeance de Casher O'Neill. Quatre nouvelles superbes où les chevaux courent en rêve, où des tempêtes incessantes emportent les baleines aériennes sous le regard d'une enfant âgée de mille ans répondant au nom de Truth -la vérité... Les Seigneurs de l'Instrumentalité sont à la SF moderne ce que Le Seigneur des Anneaux est à la fantasy. En créant un univers neuf et différent, Cordwainer Smith a su repousser les limites du rêve, mêlant horreur poétique et imagination délirante pour donner le jour à une oeuvre majeure, si riche en détails, si lyrique, si prenante qu'il n'existe qu'un mot pour la qualifier : inoubliable. *(Les Seigneurs de l'Instrumentalité, Presses-Pocket « Science-Fiction ». Tomes 1,2,3 & 6 : 35 FF chaque ; T. 4 & 5 : 40 FF chaque.)*

Les Favoris

Pour une fois, je voulais vous parler de BD. Des Gardiens -traduction française de The Watchmen, chez D.C- qui est géniale, mais découvrez-les dans « inspi BD » du prochain numéro.

Maintenant je vais vous parler d'horreur. Et, là encore, c'est d'une oeuvre magistrale qu'il s'agit. Clive Barker est vraisemblablement un inconnu pour vous. Pourtant, c'est une star dans les pays anglo-saxons où il vient de publier son second roman. Ce **Livre de sang** est le premier de six recueils de nouvelles couvrant en un panorama ébouissant la quasi totalité des thèmes et styles du fantastique et de l'horreur. Couronnés par un World Fantasy Award, les Books of blood ont bouleversé le monde de l'horreur contemporaine, et c'est dommage qu'Albin Michel ne nous les propose qu'au compte-goutte... Le gore glacial de la nouvelle qui ouvre le recueil s'oppose à la bouffonnerie cynique de *Jack et le Cacophone ;* le fantastique urbain du *Train de l'abattoir* surprend à côté de la farce macabre et un tantinet victorienne des *Feux de la rampe ;* l'effroi barbare de *La truie* sinue au pied de la démesure horrifique de *Dans les collines, les cités...* Exercice de style et coup de maître, ce premier « Livre de sang », traduit par Jean-Daniel Brèque, devrait séduire les fans de fantastique moderne -et les autres. *(Albin Michel « Spécial Fantastique », 79 FF).*

Je dois vous signaler la parution de **L'arc du rêve,** de A.A. Attanasio. Le premier roman de cet auteur à part, *Radix,* avait fait l'effet d'un coup de poing. **L'arc du rêve** ne fait que confirmer son talent et sa puissance imaginative. Le livre commence de manière presque anodine, avec un enfant handicapé marchant au flanc d'un volcan qui ramasse... disons une créature à cinq dimensions qui permet à Attanasio d'entraîner son lecteur dans un délire rationnel qui sublime en quelque sorte la hard science, l'utilisant à des fins tant poétiques que vertigineuses. Les trente premières pages constituent un éblouissant exercice de style duquel naît une véritable extase scientifique. Comment ressusciter le mythique sense of wonder des Grands Anciens à l'aide de la physique quantique ! La suite est moins directement impressionnante, mais elle réussit la prouesse de rester au même niveau. Un très grand livre de Science-fiction. *(Robert Laffont « Ailleurs et Demain », 95 FF).*

Les Outsiders

Deux nouveaux recueils de R.E Howard chez Néo : **Dennis Dorgan,** qui conte les aventures d'un boxeur ressemblant étrangement à Steve Costigan (voir la préface de François Truchaud pour l'explication de cette ressemblance), et **Le manoir de la terreur,** où deux longues nouvelles fantastiques rachètent la publication de huit short-stories dont le moins qu'on puisse dire est qu'elle ne raviront que les inconditionnels. *(NéO « Fantastique Science-Fiction Aventures » 45 FF chaque volume).*

Toujours chez NéO, réédition d'un classique archaïque, **La race à venir** d'Edward Bulwer-Lytton, paru au siècle dernier. Un roman de SF victorienne qui n'a, au fond, pas trop mal vieilli. Une curiosité. *(NéO « Fantastique Science-Fiction Aventures » 45 FF).*

Encore et toujours chez NéO, publication du septième volume de l'intégrale de Tarzan, **Tarzan l'indomptable,** au début duquel Jane est sauvagement assassinée par de méchants soldats allemands. Allez, je vous rassure : elle n'est pas vraiment morte... *(NéO, Tarzan/L'intégrale, 79 FF).*

● *Le* **Prix Rosny Aîné 1987,** *décerné par les participants de la XIVe Convention de SF de Montpellier, a été remis, pour la catégorie nouvelle, à* **Mémoire vive, mémoire morte** *de Gérard Klein (parue dans l'anthologie de Patrice Duvic, Demain les puces, Denoël « Présence du futur »), et pour la catégorie roman à* **La ville au fond de l'oeil** *de Francis Berthelot, dont il me souvient d'avoir vanté les mérites dans CB n° 37. (Pour ceux qui voudraient en savoir plus sur cet auteur qui accède enfin à la reconnaissance, le fanzine lyonnais les Lames Vorpales, C/o Temps-Livres, 8 rue d'Algérie, 69001 Lyon. 20 FF le n° ; 8 n°s : 100 FF).*

● *Je signale au passage que la* **XVe Convention Nationale** *se déroulera à Paris du 22 au 25 septembre 1988, vraisemblablement à la Maison de Mutualité. On annonce d'ores et déjà un parterre d'écrivains tout bonnement fabuleux et un nombre incroyable d'animations dont un tournoi de jeux de rôles. Parmi les invités, Robert Holdstock -l'auteur de La forêt des mythimages-, John Brunner et, sous réserves, Robert Silverberg en personne. Inscrivez-vous dès maintenant pour cette manifestation exceptionnelle. (150 FF à Raymond Audemard, 118 avenue de Stalingrad, 92700 Colombes. Dépêchez-vous : à partir du 1er janvier, il vous en coûtera 200 FF).*

Pierre de Lune, de James Herbert, roman d'horreur correct quoi qu'un peu longuet, utilise d'assez grosses ficelles vite identifiées et peut s'oublier aussitôt lu. Ceci dit, on peut passer un bon moment à condition de jouer le jeu... *(Albin Michel « Spécial Fantastique », 79 FF).*

Dernier titre de la collection *Fictions* des éditions La Découverte avant une interruption de parution qui risque fort de s'avérer définitive, **Gravé sur Chrome** de William Gibson. Ce recueil de nouvelles situé dans l'univers de *Neuromancien* et de *Comte Zéro* a quelque chose de décevant, peut-être à cause du manque de renouvellement tant thématique que stylistique -et ce, même dans les nouvelles en collaboration. A lire, tout de même, si vous vous sentez l'âme cyberpunk. *(La Découverte « Fictions », 89 FF).*

Chasseurs d'étoiles, de Jo Clayton, est le premier titre publié par Galaxie-Bis depuis un bon moment. Ce cinquième volume de la série *Diadème* est bien distrayant et sympathique et le MJ y trouvera quelques idées pour Empire Galactique ou MEGA. *(Opta « Galaxie-Bis », 55 FF).*

Roland C. Wagner

inspi BD

Vexé, mais alors vexé, le lapin blanc a envoyé son pote le lapin vert pâle me casser la figure... Pour m'apprendre, a-t-il dit, de le traiter de rigolo ! Et en plus, c'est CB qui est le plus rapide et qui a bouclé son numéro avant la sortie des nouveautés BD. Résultat : rien, juste l'annonce de quelques monuments comme le **XIVème Vagabond des Limbes,** la suite des **Eaux de Mortelune** (qui m'avait fait rêver si fort), ou encore le tome 4, intitulé **Reinhardt** (encore un prénom...) des **Tours de Bois Maury.** Promis, juré, craché (ptouï !) on en parle la prochaine fois. Bises, bonne année et tout ça !

André Foussat

Message Urgent : Code R2D2.88.-stop-
Rôle Leader à toutes les unités de rôleurs rebelles-stop-
Concernant STAR WARS, le jeu de rôle de LA GUERRE DES ETOILES-stop-
Edition française débarque dans votre galaxie le 25 Janvier 1988-stop-
Avec votre aide, nous pourrons enfin espèrer repousser les forces de l'Empire -stop-
∿krkzt√⌐suis repèré mais∿^ztk⌐^
⌐kroujk∿⌐endez-vous dès Janvi∿⌐crik⌐
⌐^outique habituelle^∿krkzouit⌐∿⌐
^⌐Force soit avec vous^^krrziii⌐√⌐

Facile à apprendre et à maîtriser, L'Appel de Cthulhu s'est acquis une position enviable parmi les jeux de rôle les plus pratiqués en France. Pourtant, malgré les apparences, ce n'est pas à proprement parler un jeu « simple » et ses règles peuvent tendre des pièges sournois aux Gardiens débutants. Pour répondre à ce problème, voici un modeste guide du « mieux jouer » cthulhien, classé par ordre alphabétique, en espérant que les quelques remarques qui suivent sauront aider les maîtres de jeu en difficulté...

Cadre

Tout le monde est d'accord sur ce point : L'Appel de Cthulhu est avant tout un jeu d'ambiance. Sa richesse et ses subtilités ne peuvent se révéler que s'il règne une certaine « tension » autour de la table de jeu. Dans les meilleures parties, cette tension peut prendre la forme d'une angoisse latente, qui débouche parfois sur une véritable peur, profonde et irraisonnée. Certains spécialistes ont prétendu que Lovecraft croyait véritablement aux histoires qu'il racontait. Pour L'Appel de Cthulhu, le Gardien doit persuader les joueurs qu'ils ne se contentent peut-être pas seulement de « jouer »...

Le cadre dans lequel se déroule la partie est un facteur essentiel. Les aventures jouées dans des pièces bruyantes, surchauffées et trop éclairées ont toutes les chances d'être décevantes ou, comble d'horreur, ennuyeuses ! L'AdC apprécie l'ombre, la poussière et le silence. Alors, laissez-vous tenter par le grand jeu : essayez de temps en temps de jouer à la lueur des chandelles, dans une cave sentant le moisi, à l'écart de tout ce qui pourrait rappeler les aspects les plus rassurants de la civilisation (poste TV, chaîne stéréo, etc...). Vous verrez vite que même les Gardiens peuvent avoir peur. Sans compter que les bougies ont tendance à provoquer des ombres sinistres, parfaitement en accord avec l'atmosphère de mystère macabre qui devrait régner en cours de partie.

Communication

Plus qu'aucun autre jeu de rôle, L'Appel de Cthulhu est tourné vers la communication. Grâce à trois compétences bien conçues *(Baratin, Discussion* et *Eloquence)*, il permet aux joueurs une multitude d'interactions avec l'univers du jeu. Mais encore faut-il bien savoir se servir de ces compétences.

Contrairement à ce que croient trop de novices, communiquer dans l'AdC n'est pas qu'une question de jets de dés. Un joueur ne devrait jamais dire des aberrations telles que : « *je fais un jet en Eloquence* » ou « *je fais un Baratin* ». Il doit d'abord parler avec le Gardien, comme si celui-ci était l'interlocuteur de son personnage. En fonction de ses déclarations et des arguments qu'il a employés, le Maître de Jeu lui permettra ensuite de faire un jet sous la compétence qui lui paraîtra la plus appropriée. Il pourra très bien assortir ce jet d'un bonus ou d'un malus (ex : plus ou moins 20 %), ou même considérer qu'il est réussi automatiquement. C'est ça le jeu de rôle !

Combats

Il est désolant de constater combien d'Investigateurs se promènent dans les rues de Boston en traînant un canon de 75 derrière leur Ford T. C'est que les joueurs ont vite fait de réaliser que les combats sont souvent déséquilibrés dans L'Appel de Cthulhu. Alors, avec la complicité maladroite du Gardien, ils essayent parfois de réparer comme ils peuvent cette « injustice »...

On ne doit en aucun cas accepter ce genre de débordements. En plus d'être absolument irréalistes (comment croyez-vous que la police réagirait si elle voyait un particulier se promener avec des armes de guerre de gros calibre ?), ils sont également contraires à l'esprit du jeu. Ce qui fait le charme de L'Appel, c'est justement le caractère « désespéré » de ses aventures. La survie est vraiment un problème... et doit le rester. En contrepartie, comme il l'est dit dans les règles, le Gardien ne doit jamais se comporter en ennemi face aux Investigateurs. Ceux-ci auront déjà bien assez de mal à se sortir de leurs ennuis sans qu'il ait besoin d'ajouter son grain de sel.

Profession Gardien des Arcanes

Pour leur part, les joueurs doivent savoir, que si les armes peuvent être utiles, elles ne permettent pas de tout résoudre. Un peu de réflexion vaut toujours mieux qu'un tir de barrage.

Dissimulation

Un grand défaut partagé par beaucoup de Gardiens, est de permettre aux joueurs de faire tous les jets de dés. C'est une grave erreur, car pour des raisons de réalisme évidentes, le Maître de Jeu doit considérer que certains jets de dés font partie de son « domaine réservé ». Ainsi, par exemple, les jets de *Trouver Objet Caché* ne peuvent pas être effectués par les joueurs. Car s'ils ne trouvent rien au cours d'une fouille, ils ne doivent jamais savoir avec certitude s'il n'y a vraiment rien à trouver ou s'ils ont seulement manqué leur jet de dés. Il peut en être de même avec la plupart des compétences (un jet réussi en *Mécanique* ne pourra pas réparer quelque chose qui ne peut pas l'être), mais dans ce domaine aussi, les abus sont à déconseiller. Si le Gardien fait tous les jets de dés, les joueurs peuvent avoir la désagréable impression de n'être que des spectateurs. Tout est une question de mesure.

Humour

Avez-vous déjà remarqué que dans les salles de cinéma, quand on projette un film d'épouvante, une partie des spectateurs a toujours une fâcheuse tendance à ricaner stupidement aux moments les plus intenses du scénario. Cette attitude trahit une faiblesse très répandue : la peur d'avoir peur. Même les joueurs de L'Appel de Cthulhu peuvent parfois en être les victimes, et il n'est pas rare de voir des parties tourner au fou-rire, alors que les choses se gâtent pour les personnages. Il existe heureusement des trucs simples permettant au Gardien de maintenir un sain état d'esprit autour de sa table.

Paradoxalement, c'est en permettant aux joueurs de rire un peu en début de scénario que le Maître de Jeu a le plus de chance de les effrayer par la suite. Les aventures cthulhiennes sont toutes construites sur le modèle du crescendo : on commence « petit » et on termine avec un final en apothéose. Pendant la première phase du module, généralement consacrée à une enquête, il n'est pas difficile de faire de l'humour. Un personnage non-joueur excentrique ou une situation loufoque permettront à tous de se détendre un peu. Mais attention ! Quand l'horreur commencera à s'installer, plus question de rire ! Dans ces moments-là, le Gardien doit savoir faire preuve de « cruauté » en ne laissant aucun répit à ses Investigateurs.

Magie

A quoi donc peut bien servir la magie dans L'Appel de Cthulhu ? A invoquer (entre autres) des créatures affreuses qui se feront un plaisir de dévorer ceux qui les ont appelées ? A quoi bon ?

En fait, il ne faut jamais perdre de vue que la magie est essentiellement une arme réservée aux « méchants ». L'univers de Lovecraft n'a rien à voir avec celui de Tolkien, et AdC n'est pas synonyme d'AD&D. Si vos joueurs veulent apprendre les sorts contenus dans un grimoire, laissez-les faire. De toute façon, ils n'auront pas beaucoup d'occasions de s'en servir. En attendant, vous pouvez très bien vous désintéresser de cet aspect des choses.

Par contre, si vous le désirez, rien ne vous empêche d'imaginer vos propres sorts de défense. Mais dans ce cas, veillez à ne pas déséquilibrer le jeu en transformant les Investigateurs en pâles copies de magiciens du quinzième niveau de sinistre mémoire...

Narration

Certaines techniques propres au cinéma, lorsqu'elles sont employées pour maîtriser une aventure, peuvent accentuer son climat étouffant.

L'Exorciste est un film qui a provoqué une véritable révolution dans le domaine de l'épouvante quand il est sorti dans les années 70. Son efficacité tenait beaucoup à sa bande sonore. Alternant les bruits à peine audibles et les sons sur-amplifiés, elle déconcertait en permanence les spectateurs et créait rapidement une excitation à la limite du supportable. Cette technique peut parfaitement être employée avec L'Appel de Cthulhu. Pour ce faire, il suffit que le Gardien prenne l'habitude de « moduler » ses phrases. Quand le scénario arrive à une phase où le mystère s'épaissit, il a tout intérêt à parler plus doucement et plus lentement, comme si lui-même pressentait une menace. Par contre, quand cette dernière se

révèle au grand jour (découverte macabre, apparition), il lui faut alors parler d'une voix plus forte et saccadée. Bien sûr, un peu de pratique est indispensable pour que les joueurs ne repèrent pas instantanément cette « ficelle ». Mais quand elle est bien appliquée, les résultats obtenus sont souvent surprenants.

Les descriptions ont également une importance primordiale dans l'AdC. Elles doivent être riches, colorées... tout en étant un peu pédantes. Les psychanalystes savent que les mots en eux-mêmes ont un véritable pouvoir. Certains peuvent terroriser, d'autres suscitent plutôt du plaisir, bref : ils peuvent agir profondément sur l'inconscient humain. Lovecraft a souvent recouru au « pouvoir des mots ». C'est pourquoi il utilisait des tournures alambiquées et un vocabulaire vieillot qui avaient pour effet de provoquer une incertitude chez son lecteur. La traduction française de ses oeuvres a très bien conservé ce parti-pris académique qui fait le charme de son style, en remettant au goût du jour des mots tels que *miasme, indicible, méphitique*, etc... Si vous voulez jouer à L'Appel en respectant la tradition, ne laissez pas de côté l'atout représenté par ce vocabulaire lovecraftien. Le *Supplément de Cthulhu* en propose un glossaire quasi-exhaustif qui peut largement contribuer à l'atmosphère de vos scénarios.
Sachez aussi être imprécis quand il s'agit de décrire l'inimaginable. Evidemment, un Profond peut très bien être dépeint comme un « gros poisson muni de jambes et de bras », mais il gagnera en puissance évocatrice si vous parlez d'une « créature visqueuse et écailleuse, aux yeux glauques et à la gueule dégouttante de bave ». Il existe une profonde différence entre une description « clinique » et une description « psychologique ». N'oubliez jamais que vous êtes là pour impressionner vos joueurs, pas seulement pour les amuser.

Personnages

L'avantage de l'univers lovecraftien, c'est qu'il se rapproche beaucoup de celui que nous connaissons. Et il est beaucoup plus facile de s'identifier à un médecin ou à un détective qu'à un gnome-ranger ou un elfe-magicien. Alors, pourquoi ne pas donner un peu de profondeur aux Investigateurs ?
Avant de commencer une partie, demandez à vos joueurs de réfléchir à la situation familiale et professionnelle de leurs personnages. Quels sont leurs défauts ? Comment s'habillent-ils ? Quelles sont leurs opinions politiques ? Ces détails peuvent ajouter beaucoup de couleur à la partie. C'est vrai, les Investigateurs ont souvent une existence éphémère, mais ce n'est pas une excuse suffisante pour fournir un minimum d'effort.

Peur

La peur est un sentiment engendré essentiellement par l'inconnu. S'il est évidemment possible d'être effrayé par beaucoup de choses (ex : un loubard bien armé), la vraie peur, cet effroi abyssal dont Lovecraft était le grand metteur en scène, naît toujours de l'ignorance. Comme beaucoup d'autres, cette règle psychologique simple s'applique parfaitement au jeu de rôle. Voilà pourquoi, à L'Appel de Cthulhu, il est toujours indispensable d'entretenir les doutes et les questions que se posent les joueurs. En cours de partie, faites-leur sentir qu'ils ne sont que des pions sur l'échiquier cosmique (belle expression, non ? NdA) en entretenant soigneusement le suspense. Et même quand le scénario est terminé, il ne faut pas leur révéler le fin mot de l'histoire. Ils pourront ainsi imaginer le pire !

BIBLIOGRAPHIE

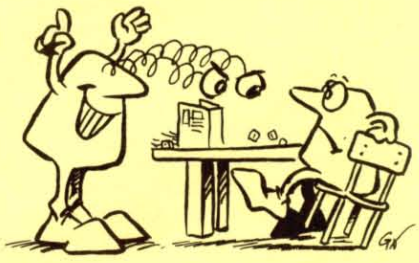
Pour bien jouer et bien maîtriser à L'Appel de Cthulhu, il est indispensable de connaître ses classiques.
-*La couleur tombée du ciel* (Présence du Futur, Denoël).
-*Je suis d'ailleurs* (Présence du Futur, Denoël).
-*Dans l'abîme du temps* (Présence du Futur, Denoël).
-*Par-delà le mur du sommeil* (Présence du Futur, Denoël).
-*Dagon* (Belfond).
-*Démons et Merveilles* (10-18, Christian Bourgois).
-*Le rôdeur devant le seuil* (complété par August Derleth, Christian Bourgois).
-*Night Ocean* (nouvelles inédites et... moyennes, Belfond).
-*Contes et légendes du Mythe de Cthulhu* (Lovecraft et ses meilleurs disciples, Presses Pocket).
-*L'Herne : Lovecraft* (une véritable « bible » sur la vie et l'oeuvre du Maître de Providence).
-*Fungi de Yuggoth* (recueil de poèmes à la présentation luxueuse, NéO).
-*Epouvante et surnaturel en littérature* (Lovecraft explique ses goûts, 10-18, Christian Bourgois).
-*Lovecraft* (une étude « prétentieuse » de l'oeuvre d'HPL, Christian Bourgois).
-*L'horreur dans le musée* (textes révisés par Lovecraft, Presses Pocket).
-*L'horreur dans le cimetière* (idem, Presses Pocket).

Santé Mentale

Elément extrêmement innovateur des règles, la Santé Mentale ne doit surtout pas être négligée. Elle constitue un auxiliaire précieux pour le Gardien, car au fur et à mesure de son effritement, les joueurs sentent qu'ils perdent insensiblement le contrôle de leur personnage : une chose qui est parfois plus difficile à accepter qu'un trépas honorable.
N'abusez pas des jets sous la SAN. Ce n'est pas parce qu'un personnage voit un chat noir que son équilibre psychologique va en être profondément bouleversé. Certains scénarios officiels sont parfois trop durs en imposant des jets qui ne se justifient pas, sachez donc les repérer et les ignorer royalement. Après tout, vous êtes le Maître, non ?
Tant que vous y êtes, incitez les joueurs à interpréter les dérèglements psychologiques dont sont victimes leurs Investigateurs. Ca n'est pas toujours facile, mais une jolie paranoïa ou une sublime agoraphobie peuvent être l'occasion pour certains de révéler un vrai tempérament d'acteur. Pourquoi s'en priver ?

Variantes

Les règles ont été conçues pour simuler efficacement la plupart des situations qui peuvent se présenter dans un jeu de rôle moderne. Même si elles semblent très adaptées à l'univers lovecraftien, tout ce qui concerne les détails matériels peut être modifié du tout au tout sans que cela nuise à l'intérêt du jeu.
Parmi les plus répandues, la variante « Appel de l'Aventure » consiste à laisser un peu de côté le Mythe de Cthulhu pour se concentrer sur l'action pure, façon Indiana Jones ou Doc Savage. Mais on peut également imaginer une campagne se déroulant dans le milieu des gangsters de Chicago, ou dans celui du terrorisme international.
Chaosium a très bien compris les possibilités illimitées de son jeu, et propose déjà *Dreamlands* (des aventures dans le monde des rêves) et *Cthulhu by Gaslight* (dans l'Angleterre victorienne chère à Sherlock Holmes). De plus, un supplément consacré à notre époque est annoncé cette année et permettra d'affronter le Grand Cthulhu sur un champ de bataille que nous connaissons bien : la réalité actuelle.
Mais ce ne sont là que des exemples et vous pouvez encore trouver bien des domaines à explorer comme la science-fiction (façon « The Thing » ou « Alien ») ou la guerre (14-18 ou 39-45), qui peuvent donner lieu à des aventures plus qu'effroyables.



Z... Conclusion

Le plus important pour bien maîtriser une partie de L'Appel de Cthulhu, c'est d'avoir le « feu sacré » : une force de conviction suffisamment grande pour anéantir toutes les défenses psychologiques des autres participants. A la limite, un bon Gardien doit ressentir autant d'effroi que ses joueurs lorsqu'il dirige une aventure. Quand les premières étincelles apparaissent, plus question de s'ennuyer, on ne peut que trembler et se poser des questions angoissantes.
Et si tout cela était vrai ?...

Jean Balczesak
Illustration : Eric Larnoy

NOËL 87

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

Quel jeu offrir pour être sûr de faire plaisir?
Avec JEUX & STRATÉGIE, choisir le bon jeu est un jeu d'enfant. JEUX & STRATÉGIE vous présente plus de 250 jeux, sélectionnés et testés pour vous.

Un numéro indispensable pour jouer les Pères Noël bien inspirés.

A découvrir également dans ce numéro : la passionnante histoire du Championnat du Monde d'Échecs.

SCIENCE VIE JEUX & STRATEGIE

EN VENTE PARTOUT

UN SCENARIO pour Maléfices CASUS BELLI

Exposé des faits et introduction

Louis Vandoeuvre, jeune poète très prometteur, a été amené à l'hôpital, suite à une agression. Des passants l'ont découvert inanimé rue de la Roquette, vers six heures du matin. Il semble avoir été attaqué par des rôdeurs qui l'ont sévèrement rossé et dévalisé. Si son état n'inspire aucune inquiétude pour l'instant, le poète trahit des signes d'épuisement inexplicables...

Comment intéresser les personnages à un fait divers aussi banal ? Voici trois suggestions, à vous de choisir celle qui s'accorde le mieux avec vos joueurs.

-S'ils incarnent des gens de bon sens et d'un certain âge, ils peuvent être des amis de la famille à qui les parents de Louis (qui habitent Lyon) ont demandé de prendre des nouvelles de leur fils, et accessoirement de tenter de remettre le jeune homme sur le droit chemin. Ce n'est pas parce qu'on a publié quelques mauvais vers, qu'on doit se conduire comme François Villon, et toutes ces sortes de choses...

-S'ils sont plus jeunes et/ou issus d'un milieu « bohème », ils peuvent déjà connaître Louis et venir prendre des nouvelles de sa santé.

-S'ils viennent d'un milieu modeste (ouvriers, employés de bureau), ou mènent une existence de noctambules, ils peuvent tout simplement être les « bons anges » qui ont ramassé notre poète dans la rue au cours de la nuit.

Quoi qu'il en soit, évitez les panachages. Le groupe doit avoir un minimum de cohérence. Par contre, si cela est possible, il peut être très amusant de faire jouer deux groupes de joueurs en parallèle ; ils agiront certainement l'un contre l'autre, de telle sorte que, très vite, personne n'y comprendra plus rien, ce qui est l'idéal.

L'hôpital Saint Louis

Construit un peu au nord de la Place de la République, cet établissement est constitué d'un bâtiment immense, dont certaines parties sont très anciennes. Il n'est pas trop difficile de trouver la chambre de Louis. Vu son état, il a la chance de ne pas avoir été installé dans une salle commune. Si les personnages demandent à parler au médecin qui s'occupe du jeune poète, il leur délivrera quelques informations techniques, qui traduites de façon compréhensible par le profane, se résument à ceci : violents coups sur la tête assenés par à un instrument contondant ; le cuir chevelu a été entamé, ce qui a provoqué une perte de sang sans gravité, mais le patient montre également des signes de faiblesse dus sans doute à un manque de sommeil et à la malnutrition ; néanmoins, il devrait être sur pied d'ici quelques jours.

Quand les personnages arrivent devant la chambre de Louis, ils entendent un bruit de conversation venant de l'intérieur (Jet de Perception +1). S'ils tendent l'oreille, voici ce qu'ils saisissent du dialogue :

-(Louis - voix légèrement irritée) *Oui, je te l'ai déjà dit, je les ai laissés tomber. J'ai découvert quelque chose de bien plus extraordinaire.*

-Tant mieux. Mais tu ne crois pas que tu risques des ennuis ?

-Mais non. Je sais ce que je fais...

Lorsque les personnages décident d'entrer, ils se retrouvent confrontés à deux personnes. Louis -un garçon d'une vingtaine d'années, maigre et pâle, avec un regard fiévreux- est couché dans un petit lit métallique avec un épais bandage autour du crâne. Son visiteur est un jeune homme blond dégingandé, qui affecte un genre « artiste » exagéré (lavallière, veste de velours élimée, cheveux longs...). Le convalescent le présente d'une voix lasse comme « *Henri, mon meilleur ami* ». A moins que les joueurs ne lui demandent expressément de sortir, il restera là.

Louis est aimable avec ses parents et amis et écoute sans broncher d'éventuelles remontrances. Questionné sur les circonstances de son agression, il explique qu'il se promenait au hasard des rues, en quête d'inspiration. Soudain, tout est devenu noir. Il n'a rien vu, ne sait rien, etc... (à ce moment là, quiconque réussit un jet de Perception devine un doute intense sur le visage d'Henri). Il a décidé de ne pas porter plainte (« *A quoi bon ? De toute façon je n'avais presque pas d'argent sur moi* »). En fait, il a peur que la police n'émette des réserves sur les raisons de sa promenade nocturne. Si c'est ce que font

Cette aventure romantique est prévue pour 3-4 personnages parisiens. Destinée à être jouée par des joueurs expérimentés, elle est essentiellement axée sur le role-playing et comporte peu de dangers « physiques ».

Rendez-vous avec une ombre

les personnages, il appelle l'infirmière (un dragon !) et lui demande de faire sortir tout le monde, prétextant qu'il est fatigué.

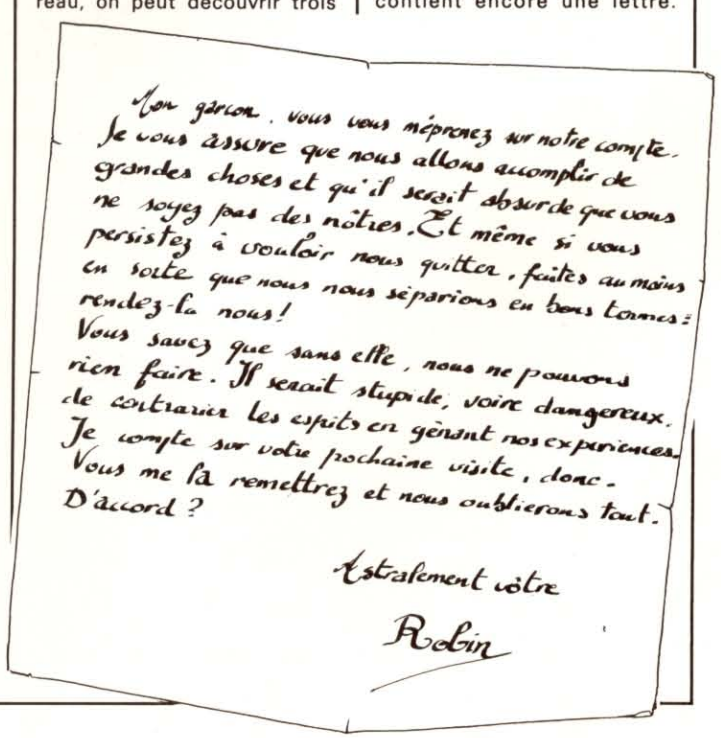
Henri Guérin

Un jeune homme assez insignifiant, qui pratique la peinture, sans grand talent d'ailleurs. Il affirme être le meilleur ami de Louis. Si on l'interroge au sujet de ce dernier, il élude les questions en se lançant dans des généralités sur les talents artistiques de son ami. Serré d'un peu plus près, il finit par mentionner que Louis s'est lié récemment à une association d'occultistes dont il ignore le nom. Il sait juste qu'il s'agit d'un groupe de spirites excentriques inspiré par les rituels druidiques et il croit savoir qu'ils portent un grand intérêt aux cimetières. Il y a quelques jours, Louis lui a déclaré que ces gens « n'étaient pas ce qu'ils paraissaient » (*note :* c'est exact. Louis espérait des chercheurs sérieux, il est tombé sur des guignols). Il a peur que ces gens soient responsables de ce qui est arrivé à Louis. Il lui semble se souvenir du président de cette société (« *René Ronin... ou quelque chose comme ça...* »). Il possède une clé de la chambre de Louis, mais répugne à aller la visiter tant que son ami est à l'hôpital (il a raison, remarquez...). Il est néanmoins possible de le convaincre, mais ce ne sera pas facile. En outre, il peut vite se transformer en une espèce de « Watson » maladroit, collant et moralisateur.

Chez Louis

Une chambre de bonne au cinquième étage d'un immeuble sans traits distinctifs, quelque part dans le Quartier Latin. La concierge, Mme Dermas, est une brave femme. Elle connaît bien Henri et insiste pour accompagner quiconque veut monter. Elle a une clé qui lui vient du locataire précédent. Elle parle abondamment de la hausse des prix, de ses rhumatismes, de tout et de n'importe quoi. Si on lui pose des questions sur Louis, elle répond que c'est un jeune homme très poli et très gentil, mais un peu bizarre. Il ne sortait plus que la nuit ces temps derniers... (depuis une dizaine de jours, si on lui demande des précisions). Mme Dermas a une tendance prononcée à s'écarter du sujet pour en revenir aux choses importantes (ses rhumatismes...). La chambrette mansardée est dans un désordre total. Son ameublement se compose d'un lit (défait), d'un bureau (croulant sous les papiers), d'une commode et d'une penderie en plein chaos. On trouve sur le bureau une pile de revues « Avant-Garde », une publication artistico-anarchiste prisée par les artistes. Chaque numéro contient un poème de Louis. De courtes (c'est leur seule qualité, disent les esprits conservateurs) pièces en vers, décadentes à souhait. Sur le dessus de la pile, il y a une feuille manuscrite et couverte de ratures. C'est un sonnet dédié à une certaine « Jacqueline », de facture beaucoup plus classique que les autres poèmes. Dans un carton à dessins, près du bureau, on peut découvrir trois esquisses au fusain représentant une jeune fille merveilleusement belle, dans le genre diaphane et éthéré. Elle porte une robe blanche très simple (le linceul...) et ses cheveux sont coiffés en bandeaux, comme c'était la mode il y a cinquante ans.

Parmi les papiers chiffonnés de la corbeille, on trouve une enveloppe ouverte et froissée qui contient encore une lettre.



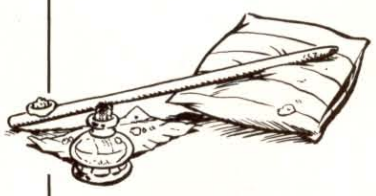
Mon garçon, vous vous méprenez sur notre compte. Je vous assure que nous allons accomplir de grandes choses et qu'il serait absurde que vous ne soyez pas des nôtres. Et même si vous persistez à vouloir nous quitter, faites au moins en sorte que nous nous séparions en bons termes : rendez-la nous !

Vous savez que sans elle, nous ne pouvons rien faire. Il serait stupide, voire dangereux, de contrarier les esprits en gênant nos expériences. Je compte sur votre prochaine visite, donc. Vous me la remettrez et nous oublierons tout. D'accord ?

Cordialement vôtre

Robin

L'adresse de l'expéditeur est notée au dos de l'enveloppe : « Mr Robert Robin, 9, rue de Madrid, Paris 8ème arrondissement ». (cf Annexe). Sous le lit, il y a un nécessaire de fumeur d'opium. Il est vide.



Les Amis des Morts

Le 9, rue de Madrid est un immeuble cossu et moderne, construit à proximité de la gare St-Lazare, parfait exemple des goûts architecturaux tarabiscotés de l'époque : cariatides, médaillons, feuillages sculptés, etc... Mr Robin habite au troisième étage. Ses visiteurs sont accueillis par un valet de pied en livrée impeccable, qui va prévenir son maître, les laissant dans un salon élégamment meublé, sans rien de mystérieux.

Mr Robin fait son apparition quelques instants plus tard. C'est un septuagénaire ratatiné, qui ressemble un peu à un chimpanzé. Il se montre aimable et curieux de savoir ce qui amène les personnages. Il admet bien volontiers qu'il dirige les « Amis des Morts » et se lance sur le champ dans un exposé sur les croyances cultivées par sa société : du spiritisme mêlé à un fatras occulte où se débattent Isis et le druidisme, le tout saupoudré d'un soupçon d'astrologie. Il croit, entre autres, que les barrières qui nous séparent du monde des morts sont plus perméables certaines nuits (les « festivals »), selon les phases de la Lune, les équinoxes, etc... Il affirme avoir déjà obtenu des résultats « surprenants ». Si les personnages semblent un tant soit peu intéressés, il les convie à assister à la célébration qui se déroulera chez lui, le soir-même. Robin ne parle généralement pas des séances dans les cimetières, qui sont illégales. Mais si l'un des personnages est un occultiste, et paraît « au dessus de toutes ces bêtises légales », il fera peut-être une exception. Il n'est pas au courant de l'état de Louis et est surpris d'apprendre qu'il est à l'hôpital. Il explique alors « en confidence » qu'il s'est aperçu qu'un objet très important, une clé (celle du Père-Lachaise), avait disparu il y a dix jours de chez lui, après que Louis lui ait rendu visite. Si on lui demande à quoi correspond cette clé, il improvise rapidement quelque chose, par exemple : c'est la clé d'un cachot qu'a occupé Marie-Antoinette à la Conciergerie et il en a besoin pour invoquer l'esprit de la reine. Ce n'est qu'un vieillard névrosé, mais les joueurs pourraient bien le trouver suspect et inquiétant.

Si les personnages assistent à la séance de spiritisme qui se déroule le soir chez Robin, ils font la connaissance des autres membres de l'association, une dizaine de petits vieux, et de leur médium : la « somptueuse » comtesse Petrosky (qui n'est ni comtesse, ni médium. C'est une ancienne demi-mondaine qui s'est recyclée à l'approche de la quarantaine). La séance n'est qu'une longue suite de trucages (Jets de *Perception* pour en détecter quelques-uns).

L'histoire du jeune homme

Louis Vandoeuvre était un jeune homme en proie au spleen. Au lieu d'étudier le droit, comme il l'aurait dû, il préférait s'adonner à la poésie, au dessin et à d'autres vices moins avouables, tel que l'opium. Il se faisait un devoir d'écumer toutes les associations bizarres, dans l'espoir d'en trouver une qui posséderait un authentique « cachet d'étrangeté ». Un jour, sur les conseils d'un de ses amis, il s'adressa aux « Amis des Morts », un groupuscule spirite qui, entre autres particularités, estime que l'on ne doit invoquer les esprits des défunts que dans leur cadre naturel, les cimetières. Comme les autres, cette société finit par décevoir son attente au bout de quelques réunions. Un soir, tandis qu'il errait dans les allées du Père Lachaise, après une séance, il aperçut une jeune fille assise sur une pierre tombale. Regardant mieux, il remarqua qu'elle flottait littéralement au dessus du sol et qu'il pouvait voir à travers elle... Loin d'être effrayé, il s'approcha et engagea la conversation. Elle lui raconta, d'une voix douce comme le vent dans les saules, qu'elle était morte depuis un demi-siècle. Cette considération aussi sottement prosaïque ne les empêcha pas de tomber éperdument amoureux l'un de l'autre. A compter de cette nuit-là, Louis commença à ne plus prendre soin de sa personne et rendit visite tous les soirs à sa bien-aimée, en se servant d'une clé du cimetière qu'il avait dérobée aux « Amis des Morts ». Eux-mêmes l'avaient achetée à un gardien malhonnête, qui commença bien vite à s'alarmer des allées et venues incessantes du jeune poète (les « Amis », eux, ne venaient que les nuits de pleine lune, pas tous les jours). Ce gardien fit donc appel à quelques brutes de ses amis, qui attaquèrent Louis un peu après qu'il ait quitté le cimetière. Ils l'assommèrent et le dévalisèrent, en lui volant, bien sûr, la clé.

Le rôle des Amis des Morts dans la suite du scénario

Ils ne veulent qu'une chose : leur clé ! Si les personnages apprennent à Robin que Louis est à l'hôpital, il tentera de s'introduire chez lui, au risque de se faire repérer par cette bonne madame Dermas, la concierge. Il n'en sera pas plus avancé pour autant et se rendra ensuite au Père-Lachaise pour tenter de racheter une clé au gardien malhonnête. S'il l'obtient, les « Amis des Morts » tiendront une réunion quelques nuits plus tard, sur la tombe de Victor Hugo. Selon les circonstances, les personnages pourront peut-être les surprendre à cette occasion.

En surveillant Mr Robin, on constate qu'il passe l'essentiel de son temps à se promener dans les cimetières parisiens : Passy, Chaillot, Clichy, les Catacombes et le Père-Lachaise. S'il s'aperçoit (jet de *Perception* réussi) qu'il est suivi, il sera persuadé que les joueurs appartiennent à une bande rivale d'occultistes qui veulent lui « arracher les secrets des Amis des Morts ». Il mettra donc sur pied ses propres filatures, et un ou deux vieillards cacochymes s'attacheront aux pas des personnages. Prodigieusement maladroits, ils accumuleront les gaffes et il devrait être enfantin de les repérer (*Perception* avec un bonus de +1).

La première nuit

Si les personnages décident de surveiller l'hôpital où se trouve Louis, il leur faut réussir un jet de Perception -3 pour le voir sortir vers minuit (le malus s'explique par l'obscurité et les nombreuses issues de l'hôpital). S'ils le suivent, il les entraîne d'abord chez lui, où il ne reste que quelques minutes, avant de ressortir, un carton à dessins sous le bras. Il va ensuite à son rendez-vous quotidien avec une ombre. Il prend une calèche jusqu'à l'entrée du Père-Lachaise, boulevard de Ménilmontant, puis longe le mur. N'ayant plus de clé, il cherche un endroit propice à l'escalade. Bientôt, il grimpe sur le mur et disparaît à la vue de ses suiveurs. Le temps que ceux-ci se lancent sur ses pas (Escalade : AP -3), il a disparu dans le labyrinthe des allées, des tombes et des cyprès. A l'aube, il quitte sa bien-aimée, la tête pleine de rêves. Malheureusement, du fait de sa faiblesse générale, il a une seconde d'inattention en escaladant le mur d'enceinte et tombe en se blessant assez gravement (un personnage qui fait le guet peut éventuellement le voir). Il ne perd cependant pas connaissance tout de suite et a le temps de se traîner dans l'allée principale, avec l'idée de rejoindre l'élue de son coeur pour mourir dans ses bras. Il s'évanouit avant d'y parvenir

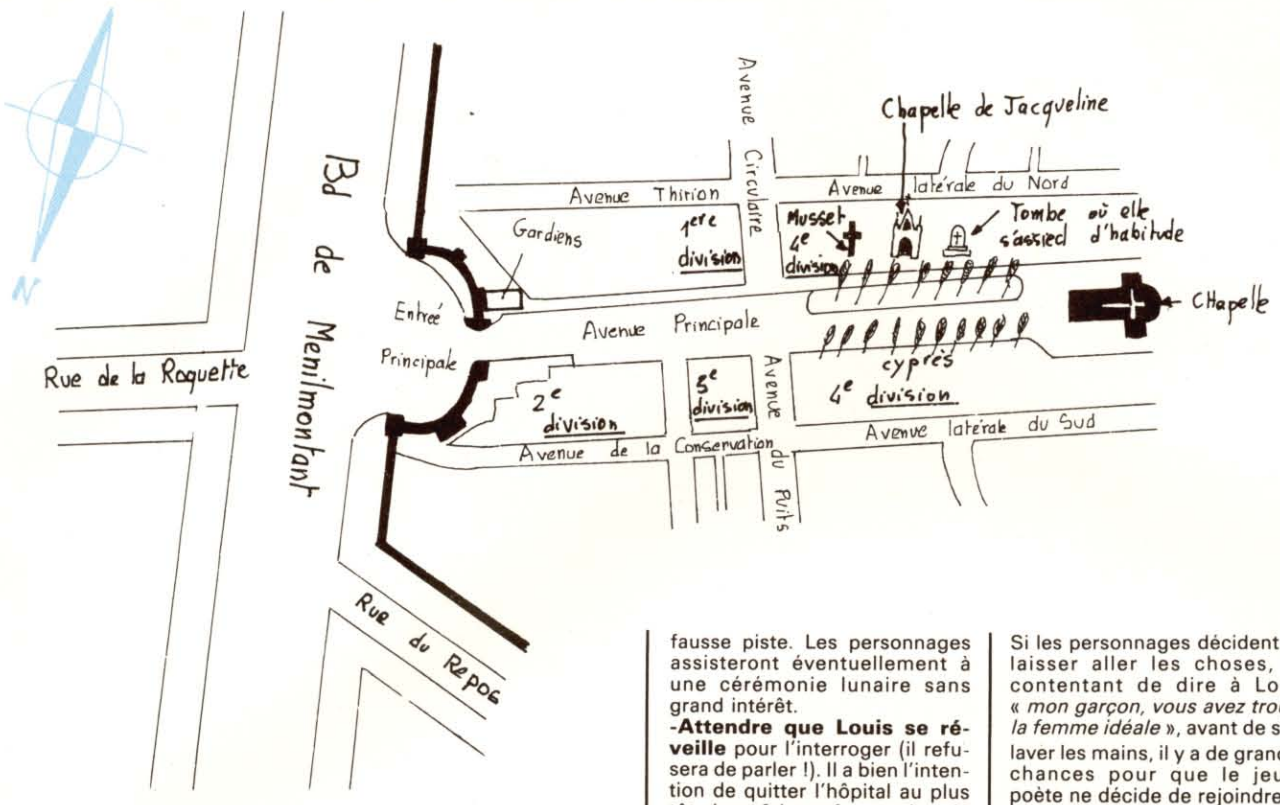
Si les personnages ont passé la nuit dans leurs lits, ils sont réveillés en sursaut vers 7 heures du matin par un commissionnaire. Il porte un billet signé du médecin de Louis, expliquant brièvement que le jeune homme a quitté l'hôpital dans la nuit et qu'il vient d'être retrouvé inanimé au cimetière du Père-Lachaise. Son état est assez sérieux. En se rendant à l'hôpital, ils ont quelques détails supplémentaires sur la santé de Louis (trois fractures ouvertes, plus une blessure due à la grille qui entourait la tombe sur laquelle Louis est retombé). Ils peuvent le voir (il est inconscient), ainsi que le carton à dessins qui a été retrouvé à ses côtés. Dernier détail : il a été retrouvé sur le côté gauche de l'allée principale du cimetière, non loin de la tombe d'Alfred de Musset.

Le Père-Lachaise

C'est le plus grand cimetière parisien. Il a été ouvert en 1804 et pratiquement tout le Paris du XIX^{ème} y repose pour l'éternité. Il y a des hectares et des hectares de chapelles, de pierres tombales, de monuments plus ou moins sobres, des kilomètres d'allées bordées de cyprès qui montent, descendent et serpentent à perte de vue. Si vous en avez l'occasion, allez-y faire un tour avant de jouer ce scénario. L'entrée principale se trouve boulevard de Ménilmontant. Elle s'ouvre sur une large allée qui aboutit à une grande chapelle (remplacée depuis par un monument aux morts).C'est dans la deuxième moitié de cette allée que se trouve la tombe de Musset, près de laquelle on a retrouvé Louis. C'est un imposant monument en marbre blanc, surmonté d'un buste du poète (1810-1857). Le tout est installé à l'ombre d'un saule.

Un personnage qui se promène dans l'allée peut faire un jet de *Perception* (bonus ou malus à calculer selon ce qu'il cherche, ce qu'il a compris et s'il a déjà vu, ou non, les portraits de la jeune fille). S'il le réussit, il remarque une petite tombe moussue sur laquelle est érigé un buste de jeune fille en marbre blanc. C'est celle qu'a dessiné Louis. La pierre tombale porte l'inscription suivante : « *Jacqueline de Thiry, 1845-1863. A l'aube de la vie, nous sommes déjà dans la mort.* » Un jet de *Fluide* réussi permet de ressentir comme une « présence ».

En sortant du cimetière, les personnages reconnaissent Mr Robin (s'ils l'ont déjà vu), en grande conversation avec un gardien. En s'approchant discrètement pour écouter, on comprend que Robin cherche à



acheter une clé du cimetière et que le gardien marchande âprement. Si on en parle à Robin par la suite, il inventera une explication quelconque. Le gardien, un certain Foubet, est plus franc. Il affirme que « le petit monsieur » voulait lui acheter une clé, qu'il a, bien entendu, refusé de vendre ! (Air vertueux). Si on demande à lui en acheter une, il reste sur la défensive, puis accepte d'en vendre une pour 50 francs (une grosse somme pour l'époque). Si c'est le cas, il demande à quelques voyous armés de matraques (et de couteaux, en cas de grabuge) d'attendre les personnages à la sortie du cimetière, la nuit. Si par la suite on veut lui racheter une autre clé, il revendra la même (ce dont les joueurs pourront peut-être s'apercevoir). La clé ouvre une petite porte située à une dizaine de minutes de marche de la tombe qui nous intéresse.

La nuit dans le cimetière

Avec l'obscurité, l'endroit acquiert un charme fantomatique et éthéré. Les monuments funéraires brillent au clair de lune et les arbres nimbés d'argent murmurent doucement dans le vent.

A ce stade des événements, toutes sortes d'actions sont possibles, en voici quelques-unes :

-S'attacher à Robin, sans comprendre qu'il s'agit d'une fausse piste. Les personnages assisteront éventuellement à une cérémonie lunaire sans grand intérêt.

-Attendre que Louis se réveille pour l'interroger (il refusera de parler !). Il a bien l'intention de quitter l'hôpital au plus tôt, de se faire enfermer dans le cimetière et d'y passer la nuit en tête à tête avec l'ectoplasme de ses rêves.

-Se faire enfermer dans le cimetière et attendre dans l'allée centrale. Vers minuit, une silhouette blanche s'élève de la tombe de Jacqueline de Thiry. Si les personnages se manifestent, elle a peur, mais il suffit de peu de chose pour l'amadouer (dire quelque chose du genre « nous sommes des amis de Louis » devrait suffire). D'un autre côté, si les joueurs se montrent bruyants et brutaux, elle se retire dans la quiétude de son caveau. En supposant qu'on parvienne à ne pas l'effaroucher, elle se lève, fait la révérence et entame une conversation. Selon les moments, elle est plus ou moins transparente et floue (un événement d'Ordre 1 pour la Spiritualité). C'est une toute jeune fille très belle, à la voix mélodieuse et légère. Tout ce qui l'intéresse, c'est d'avoir des nouvelles de Louis, car elle s'inquiète pour lui. Si on la questionne sur l'Au-Delà, elle répondra juste qu'elle n'a pas l'impression d'être morte. Sa vie n'a été qu'une suite de tragédies : son père, un banquier, s'est suicidé alors qu'elle avait sept ans ; sa mère est morte de chagrin peu après et elle a été élevée dans divers pensionnats et institutions, avant de mourir de la tuberculose à 17 ans. Elle conclut : « *je n'ai pas vécu, pourquoi ai-je dû mourir ?...* »

Comment finir ce scénario

Cette histoire est moins anodine qu'il n'y paraît. La vie d'un homme est en danger !

Si les personnages décident de laisser aller les choses, se contentant de dire à Louis « *mon garçon, vous avez trouvé la femme idéale* », avant de s'en laver les mains, il y a de grandes chances pour que le jeune poète ne décide de rejoindre sa bien-aimée de l'Autre-Côté. Il se suicidera alors sur la tombe de Jacqueline, laissant un billet où il demande à être enterré avec elle. Il y aura désormais deux spectres qui bavarderont sous la lune en se tenant par la main...

Les personnages ont donc tout intérêt à prendre garde et essayer de discuter avec chacun des amoureux pour leur expliquer que leur passion est sans espoir :

-Louis laissera libre cours à sa colère : « *C'est ma vie, après tout ! Mêlez-vous de ce qui vous regarde !* », etc... Si on lui démontre qu'il n'aime pas réellement Jacqueline pour elle-même, mais plutôt à cause de son étrangeté et en tant que source d'inspiration, on pourra peut-être -peut-être !- le décider à vivre, non sans de terribles difficultés.

-Jacqueline exposera en des termes déchirants sa vie inutile, sa mort prématurée, son interminable attente dans la nuit éternelle, et maintenant qu'elle a enfin trouvé Celui qu'elle cherchait, il lui faudrait l'abandonner ? (Si vos joueurs ont la larme à l'oeil, vous êtes convaincant !). Néanmoins, elle est disposée à se sacrifier pour lui, non sans l'avoir revu, si on lui fait comprendre que c'est pour le bien de Louis. Elle retournera alors dans les limbes où elle attendra patiemment la venue de l'homme qu'elle aime.

PERSONNAGES

Louis Vandoeuvre
Profession : Poète/Peintre, Age : 25 ans, Constitution : 14/10/5, Aptitudes physiques : 11, Spiritualité : 13, Perception : 14, Ouverture d'esprit : 7, Habileté : 12, Fluide : 6, Culture générale : 10.

Henri Guérin
Profession : Peintre, Age : 23 ans, Constitution : 13, Aptitudes physiques : 10, Spiritualité : 8, Perception : 11, Ouverture d'esprit : 12, Habileté : 12, Fluide : 5, Culture générale : 9.

Robert Robin
Profession : Médecin (retraité), Age : 72 ans, Constitution : 9, Aptitudes physiques : 9, Spiritualité : 9, Perception : 11, Ouverture d'esprit : 11, Habileté : 12, Fluide : 5, Culture générale : 14.

Brutes diverses
Profession : voyou, Age : 25 ans, Constitution : 15, Aptitudes physiques : 14, Spiritualité : 11, Perception : 11, Ouverture d'esprit : 9, Habileté : 12, Fluide : 5, Culture générale : 8.

Jacqueline de Thiry
Profession : Fantôme, Perception : 13, Fluide : 10.

Scénario
Tristan Lhomme
Illustration
Didier Guiserix
Plan
Stéphane Truffert

ESSAYEZ DONC DE RESISTER AUX APPELS DE CTHULHU...

...3 suppléments indispensables pour L'APPEL de CTHULHU

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en utilisant le coupon ci-dessous :

Je coche les références que je désire recevoir :

- ☐ CTHULHU BY GASLIGHT . . . . . 119 F
- ☐ LES CONTREES DU REVE . . . . . 129 F
- ☐ LE REJETON D'AZATHOTH . . . . . 119 F

(+ 25 F de participation aux frais de port et d'emballage).

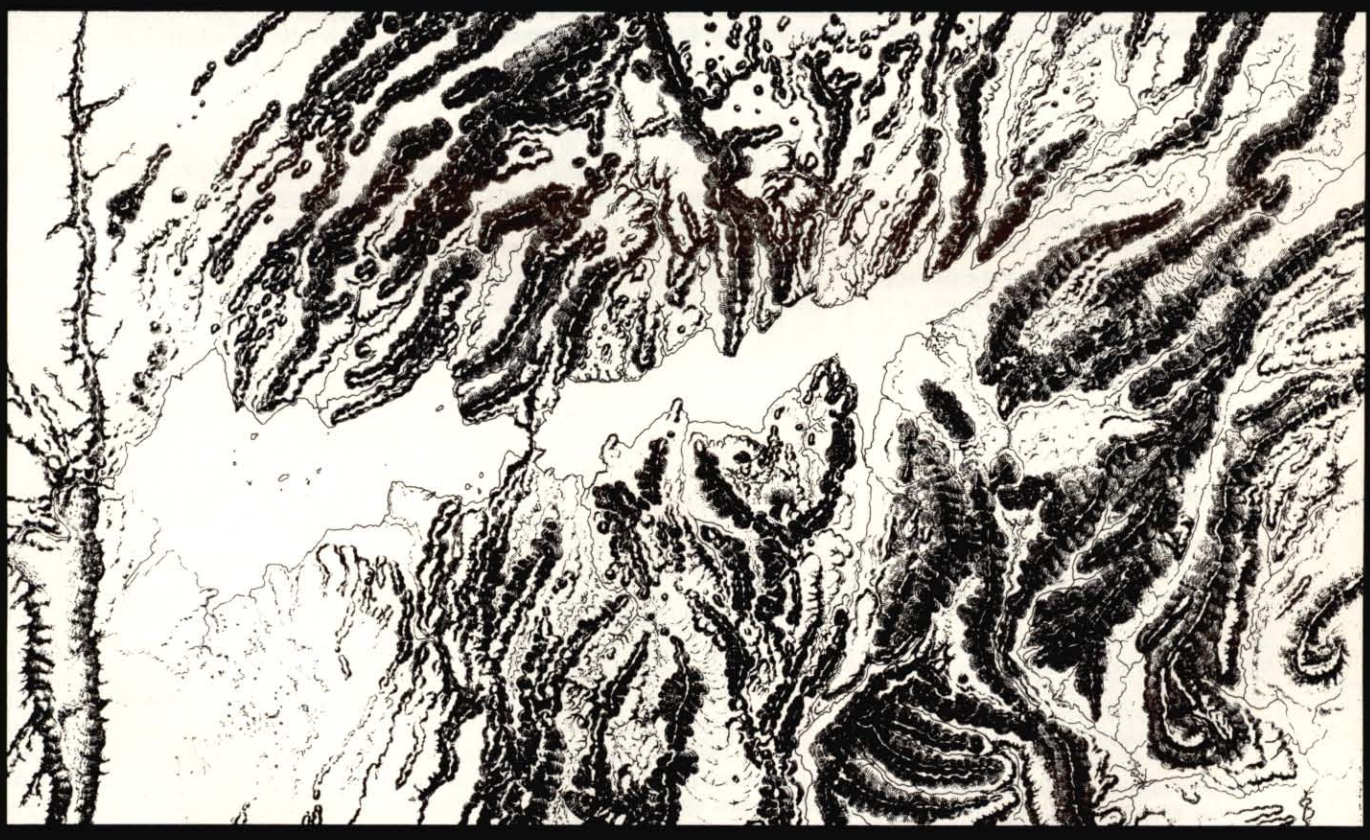
Je joins à ce coupon mon règlement de _____ F
(chèque / C.C.P. 3 volets / mandat)
à l'ordre de JEUX DESCARTES,
5, rue de la Baume,
75008 PARIS.

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

_____ Code postal : _____ Ville : _____

Les Provinces du Lac des Hautes Eaux



carte détaillée au dos du poster central

- Matriarcat d'Olizya
- Baronnie de Kaoca
- Marche d'Azilian
- Grand Duché d'Agramor
- Comtés d'Egonzasthan
- Jardins de Jadhys

Les Provinces du Lac des Hautes Eaux

Une production Joe Casus & Annabella Belli

avec la bénédiction du Roi Dieu et la participation de l'office du tourisme laelithien.

Producteur délégué
Jack B'R

•

Cartographie fabuleuse
(merci à la Compagnie Aérienne Royale des Shedras, et à la Manufacture des bonnets de laine de Vorn)
Patrick Durand-Peyrolles

Guides, Créateurs et Imagineurs de détails qui font vrais
Denis Beck, André Foussat, Agnès Pernelle, Patrick Durand-Peyrolles, Pierre Rosenthal, Jean Balczesak.

Fotografeurs à pellicule à encre...
Cyril Flautat, Didier Guiserix

Coordination (affres, angoisses et nuits blanches)
Jean Balczesak

Mixage (studio Marival d'Alarian)
Didier Guiserix, Agnès Pernelle, Pierre Rosenthal

Ciseaux, colle et sparadrap
Agnès Pernelle

Guide
Ne l'oubliez pas...

Réseaux d'espionnage, de contre-espionnage, de contre-contre-espionnage, etc...
Dr. Yes, avec l'aide de mon O.N.C.L.E.

Dans son propre rôle :
Le Maître du Monde lui-même

Reine de la Kaféinn
Isa la Blanche

Rattrapez-là elle s'échappe !
Valérie « l'Eventreuse » Tourre

Crises de foie
Pierre Rosenthal

Gourou suprême
Sri Vishnou Garfield

Durée annoncée sans la publicité : 16 pages
Avis de l'O.F.C.F : pour enfants, des monstres pouvant choquer les parents.
Pour toute réservation de circuits touristiques, appelez le service minithel 36.15 LAELITH.

Et encore merci à toutes ces personnes diverses et variées sans lesquelles le sel de l'existence serait moins épicé :
Aux crevettes qui font « Olé », aux algues qui dansent en rond, à Spider Man, à Batman, à Judge Dredd, à l'Ordinateur, à Laureline, aux Shingouzs, à Salvador Dali, à l'Ecole Nationale d'Architecture, aux Ponts et Chausées, aux sondeurs qui vivent en vain, aux Génies (divers et variés), à Beyghön Verh, à Beyghön Jaune, à Djakobaidelafon, à Marionnet's, à nos mamans, à nos banquiers et à nos percepteurs.

© Copyright : En cas de ressemblance avec des personnages ™ existants ou ayant existé, le département d'état nierait avoir eu connaissance de vos agissements. (87)

En Rhörvéj il y a des élans. Ma soeur élevait des élans, mais elle s'est lassée. Aujourd'hui ma soeur fait du patinage artistique et j'aimerais avoir à côté de moi la personne qui veut que j'écrive des choses aussi petit que ça me fait mal aux yeux et que je sais pas quoi dire et que c'est embêtant, enfin quoi...

VOYAGES ET AVENTURES

L'an dernier, vers la même époque, vous était révélée l'existence de Laelith, l'immense Cité du Roi-Dieu à l'étrange passé. Puis, à la façon d'un Laelithien découvrant le monde autour de sa ville natale, vous étiez partis naviguer sur le Lac d'Altalith jusqu'à la Divine Ecluse.
Aujourd'hui, nous vous ouvrons les portes du Haut Lac (ou Lac des Hautes-Eaux) et, surtout, des six petites provinces montagneuses qui l'entourent. Des nations hétéroclites et autonomes, du moins en apparence. Car si aux yeux d'un voyageur venu de l'est, elles fonctionnent de manière indépendante, le Laelithien saura y déceler des liens plus ou moins évidents avec la Cité Sainte...

Considérations diverses

A la fois utiles et agréables, les mondes servant de toiles de fond aux aventures demandent un travail important. Autour de l'esprit général d'un projet donné par les premières idées jetées spontanément sur le papier se bâtit tout un ouvrage fait de petits détails qui doivent s'additionner et intéragir, sans incohérence et sans dénaturer l'idée de départ. Notre premier pas dans ce domaine, le Royaume d'Alarian présenté dans CB n°13, n'avait jamais pu être développé, faute de temps. Plus tard, Casus s'étant agrandi, il est devenu possible de réunir une véritable équipe sur un projet se voulant, autant que possible, différent de ceux déjà présentés par nos confrères. Ainsi naquit Laelith. Ses créateurs s'étant vaguement remis de leurs délires depuis, nous avons trouvé bon de susciter une rechute...

Les Six Provinces : pourquoi ? comment ?

Le dépaysement et l'exotisme sont sans doute les principaux ingrédients du plaisir que l'on peut retirer d'un séjour dans un monde imaginaire. Certains écrivains (Vance, Tolkien, Le Guin) en ont d'ailleurs été tellement conscients, qu'ils ont fait de ce principe une véritable profession de foi. Nous nous sommes donc attachés à imaginer des sociétés inhabituelles, étranges et étonnantes, riches en détails pouvant surprendre les aventuriers qui les visitent. Telles quelles, les Six Provinces offrent des possibilités infinies de scénarios et ne demandent qu'un peu de talent au maître de jeu pour prendre vie et servir de cadre à de nombreuses parties.
Nous avons délibérément choisi de restreindre leur étendue géographique. Tout d'abord, pour faciliter les voyages en permettant aux personnages de passer d'une province à l'autre sans perdre de temps avec des déplacements fastidieux. Ils peuvent ainsi découvrir des cultures totalement différentes dans un laps de temps très court. Et puis, le fait même de la proximité des Provinces ne peut qu'encourager les échanges commerciaux, culturels et diplomatiques entre-elles, fournissant ainsi d'innombrables possibilités d'aventures.
Nous n'avons pas voulu situer les Provinces dans les alentours immédiats de Laelith, car beaucoup de maîtres ont certainement déjà imaginé dans leurs campagnes ce qu'étaient ces alentours. Pourtant, les Six Provinces sont encore assez proches de la Cité Sainte (deux jours de voyage en moyenne) pour que puissent s'établir des interactions de toutes sortes avec elle.
Enfin, vous remarquerez sans doute que nous nous sommes attachés à ne donner que les détails essentiels concernant les sociétés des provinces. Il nous a semblé inutile de contraindre les maîtres de jeu en leur infligeant des détails fastidieux qui pouvaient être en complète contradiction avec leurs goûts et ceux de leurs joueurs. Ils devront donc parfois improviser et imaginer certains aspects de ce monde en réduction. Leur plaisir n'en sera que plus grand.

Mode d'emploi

Les Provinces ne sont pas forcément liées à un monde bien précis. Elles peuvent donc s'intégrer à des campagnes en cours. Que vous utilisiez ou non Laelith dans vos parties, n'hésitez pas à utiliser les détails qui vous sont fournis dans ces pages. Il suffira de changer quelques points, des noms, des précisions historiques, pour que les Provinces soient tout à fait exploitables dans votre univers favori. Vous pouvez ainsi considérer que les Provinces sont installées sur une île, ou dans une vallée perdue oubliée du reste du monde...
L'important, c'est que vous puissiez exploiter leurs particularités dans quelques scénarios. Cependant, essayez toujours de rester cohérent, comme nous avons essayé de l'être. Malgré leurs outrances et leurs détails originaux, les Provinces doivent toujours rester crédibles. Comme nous l'avons déjà maintes fois répété : dans le jeu de rôle, l'imagination ne doit jamais ressembler au délire...

Riche bourgeois essayant de louer les services d'un chevalier.

Le Grand Duché D'Agramor

Historique

Les opinions sont divisées quant aux origines exactes du Grand Duché. Les Agramoriens soutiennent que leur pays a été fondé, il y a quelques siècles, par un certain Malzekiande -héros parmi les héros et bretteur hors pair- qui se serait jadis retiré dans ces parages, las qu'il était de ne plus trouver d'adversaires à sa mesure. Les scribes-échevins de Laelith sont loin de partager cette vision des choses. D'accord, Malzekiande est bien le fondateur d'Agramor, mais les archives judiciaires de la Ville Sacrée sont loin de le décrire comme un héros ! Malzekiande aurait été une sorte de traîne-patin fier-à-bras, ivrogne de surcroît, que de graves problèmes financiers ont jadis contraint à quitter la ville du Roi-Dieu pour éviter un emprisonnement imminent... En tout cas, la retraite (volontaire ou forcée) de Malzekiande a vite attiré des colons en quête de terres cultivables, et Agramor s'est rapidement constitué en Grand Duché sous l'impulsion de son premier gouvernant : le Grand Duc Malzekiande Ier, dit « le Fabuleux ». Pendant plusieurs décennies, cette petite nation ne fit que croître, développant une indépendance d'esprit et une originalité sociale surprenantes. Jusqu'au jour où se produisit la première « Guerre d'Epuration du Sang », suivie bientôt par beaucoup d'autres, qui entraînèrent une réduction notable de la population et des vagues massives d'émigration. Aujourd'hui, la situation semble avoir retrouvé une certaine stabilité et Agramor, après des conflits sociaux néfastes à son économie, cherche le second souffle de sa prospérité...

Population

Agramor est une nation relativement peu peuplée par rapport à ses ressources potentielles. De plus, le Grand Duché ne compte que 1 % de non-humains parmi ses habitants. Ces deux observations s'expliquent aisément comme étant les conséquences des émeutes racistes et xénophobes du passé, plus connues sous le nom de « Guerres d'Epuration du Sang ». La première de ces « guerres » fut menée contre les « créatures du Chaos » (dixit St Efbasso), c'est à dire les orcs, gobelins et autres trolls qui vivaient dans les collines de la région. La seconde s'attaqua aux « créatures souterraines » (nains, gnomes, hobbits, etc...). La troisième, aux « oreilles pointues » (les elfes). De fil en aiguille, de bûchers en pendaisons hâtives, les non-humains furent bannis du Grand Duché. La dernière « Guerre d'Epuration » fut livrée il y a de cela 35 ans contre les « dents longues qui mangent notre pain » : les rats !... Depuis, la population agramorienne semble avoir retrouvé des habitudes presque hospitalières.

Régime politique

Uleiric III, l'actuel Grand Duc, est le fils de Malzekiande XXIII le précédent souverain d'Agramor. Il est censé tenir toutes les rênes du pouvoir, mais il dépend en fait largement de deux conseils politiques : la Table des Pairs, qui regroupe les plus grands chevaliers du pays, et l'Assemblée des Propriétaires qui rassemble les nantis du Grand Duché. Agramor peut donc se définir comme une monarchie éclairée, dominée par deux grands courants de pensée : les lois de la chevalerie et les règles élémentaires du profit. En bref : quand on n'est ni guerrier, ni riche, la vie n'est pas facile ! Le bas peuple agramorien est d'ailleurs soumis à un servage séculaire qui a toutes les apparences de l'esclavage.

Relations extérieures

Les relations agramoro-laelithiennes ont toujours été tendues, ne serait-ce qu'à cause du différend concernant le véritable statut de Malzekiande le Fabuleux. Elles n'ont cependant jamais conduit à des conflits militaires et

L'amour agramorien en sept étapes

Pour les chevaliers d'Agramor, l'amour est une chose sérieuse qui doit obéir à des règles strictes. Pour mériter le qualificatif de « noble sentiment », il doit suivre un processus de sept étapes codifiées :

1) Le Doux Regard : *le chevalier doit réussir à attirer le regard de sa belle en jonglant avec ses armes.*

2) La Déclaration Timide : *le chevalier doit trouver le courage de dire quelques mots anodins à l'objet de ses désirs (ex : « Quel temps exquis, n'est-ce-pas ? »).*

3) L'Offre du Coeur : *le chevalier doit offrir un petit présent à la dame.*

4) La Folie Passionnelle : *si la dame consent à échanger quelques paroles avec « l'amoureux » celui-ci doit, dès le lendemain, courir nu dans les rues de la ville en criant le nom de sa bien aimée.*

5) La Quête : *la belle doit confier une mission à son prétendant. La difficulté de celle-ci est inversement proportionnelle aux sentiments de la dame. Ainsi, « Allez me décrocher la lune ! » signifie en clair : « Je ne vous aime pas du tout ! ».*

6) Le Chaste Baiser : *le chevalier doit danser pendant trois jours de suite sous les remparts du château de sa belle, avant de pouvoir exiger un de ses baisers.*

7) L'Ineffable Accomplissement : *accouplement bestial.*

sont restées jusqu'à présent dans les limites de l'intérêt mutuel. A part ça, le Grand Duché entretient d'excellents rapports apparents avec la Marche d'Azilian et la Baronnie de Kaoca, qui lui fournissent les araignées de combat et les armes de ses troupes. Par contre, il existe depuis longtemps des conflits latents avec l'Egonzasthan, et il a fallut toute l'habilité des médiateurs laelithiens pour éviter le déclenchement d'une guerre. En effet, l'Egonzasthan, traité par les Agramoriens de « ramassis de déchets », a accueilli une bonne partie des non-humains qui fuyaient le Grand Duché à l'époque des Guerres d'Epuration... Il faut également dire qu'Agramor tient le Matriarcat en piètre estime.

Ressources

L'économie agramorienne est entièrement dépendante de l'agriculture et le Grand Duché, dont les terres sont exceptionnellement fertiles, est l'un des fournisseurs privilégiés de Laelith en ce qui concerne les céréales. A noter également que les chevaliers agramoriens n'hésitent pas à offrir leurs services aux plus offrants. Ils ont la réputation d'être des mercenaires d'une grande témérité, parfaitement adaptés aux missions suicides (!).

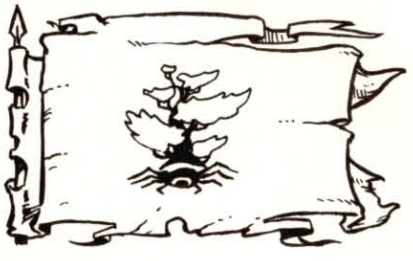
Guide touristique

Le côté très « chevaleresque », au sens strict du terme, de la culture agramorienne a contribué à faire du Grand Duché le pays le plus pittoresque qui soit. Citons, entre autres : le Palais du Grand Duc installé à Goracht, la capitale, dont les mille bastions ouvragés ont gagné une juste popularité auprès des visiteurs ; l'Enceinte à Tournois de Calbevray où s'entretuent gaiement chaque semaine des dizaines de chevaliers voulant faire la preuve de leur bravoure ; la cathédrale multiculte d'Elboise aux superbes flèches gothiques, etc...

Coutumes

Il faut faire de sérieux efforts en Agramor quand on est un étranger. Est-il besoin de préciser que les non-humains ont tout intérêt à cacher leur véritable nature s'ils veulent échapper au lynchage ? Ensuite, il faut savoir que la classe dirigeante ne reconnaît que deux choses : la bravoure et la richesse. Un noble chevalier n'adressera donc jamais de lui-même la parole à un inconnu, à moins que celui-ci n'ait fait la preuve de son habileté aux armes. A tel point qu'il est même considéré comme déshonorant de s'apercevoir de la présence d'un étranger,lorsqu'on est un gentilhomme ! Une personne désireuse de s'intégrer à la société agramorienne a également tout intérêt à apprendre les formules de politesse alambiquées qui prévalent dans ce pays. Elles font toutes références au patrimoine et à la gloire de la personne à laquelle on s'adresse (ex : *« Valeureux châtelain de 5000 serfs, 300 vaches et 50 moutons dont l'épée ne faillit jamais »).* Attention : les Agramoriens sont très susceptibles et les duels sont encouragés par les lois tatillonnes du pays.

Arachnien à dos d'araignée-gormalis.



Historique

Voici environ 300 ans, des marchands laelithiens fortunés partirent en croisière sur le Lac des Hautes Eaux, afin de découvrir un endroit où il ferait bon vivre. Après quelques jours de navigation, ils abordèrent un lieu enchanteur, ombragé de hautes forêts. D'un commun accord, ils décidèrent de s'y installer et firent construire de somptueuses villas en bordure du lac. Après bien des années, les descendants des premiers marchands prirent soudain conscience que les arbres de la région étaient dotés de propriétés exceptionnelles : ainsi le Bogatier fournit un bois solide et léger parfaitement adapté aux constructions navales ; le Solmerier, aussi dur que l'acier, peut être utilisé pour fabriquer des armures, etc... On fit donc venir des bûcherons et des menuisiers accompagnés de leurs familles, puis des pêcheurs, des chasseurs et... bientôt naquit une véritable colonie. Durant quelques années, la prospérité régna, mais un jour une nuée d'insectes voraces s'abattit sur les précieuses forêts. Epouvantés, les marchands discutèrent de la manière de combattre ce fléau écologique qui risquait de ruiner le pays. L'un d'entre eux, nommé Azilian, déclara alors qu'il avait entendu dire qu'il existait dans les montagnes du nord, des tribus barbares qui élevaient des araignées sauvages friandes d'insectes. Si les barbares pouvaient amener leurs araignées dans les forêts, le problème serait réglé. Azilian entreprit donc une longue marche vers le nord et, après avoir dépensé une fortune en verroterie, parvint à convaincre les éleveurs d'araignées. Les forêts furent ainsi sauvées. L'élevage d'araignées domestiques devint rapidement une nouvelle source de profit pour les marchands qui décidèrent de nommer Azilian à la tête de leur colonie. C'est en souvenir de son périple qu'elle prit le nom de « Marche d'Azilian ». Bien des années plus tard, alors que Laelith était en butte aux attaques des nomades du désert, les marchands fournirent au Roi-Dieu un contingent d'araignées de guerre. Elles se comportèrent si vaillamment au combat, que le maître de la Ville Sacrée octroya à la Marche d'Azilian le statut de « territoire indépendant ».

Population

La Marche compte un peu moins de 50.000 habitants, dont 95 % d'humains. Les décrets du Conseil réglementent strictement le séjour des non-humains qui doivent acquitter de lourdes taxes pour être autorisés à résider sur le territoire de la Marche. Seuls font exception

La Marche d'Azilian

à cette règle les Arachniens (voir « Races et Curiosités »), une peuplade humanoïde qui réside en Azilian depuis relativement peu de temps. Son implantation remonte à l'époque où la Marche a commencé à s'intéresser à l'élevage d'araignées géantes spécialement entraînées pour la guerre.

Relations extérieures

Azilian entretient de bonnes relations commerciales et diplomatiques avec l'ensemble de ses voisins, et notamment avec le Matriarcat. Ses fiers vaisseaux de transport sillonnent en permanence Altalith et le lac des Hautes Eaux, faisant escales dans tous les ports. En bons commerçants qu'ils sont, les Azilianais se gardent bien d'entrer en conflit avec quiconque. Leur armée de mercenaires barbares, et surtout son redoutable bataillon d'araignées de guerre, a tout pour dissuader d'éventuels agresseurs.

Néanmoins, si Azilian évite les confrontations ouvertes, elle n'a jamais pu empêcher de petits accrochages « idéologiques » avec ses riverains. Ainsi, la Baronnie de Kaoca est considérée comme une véritable « insulte aux règles élémentaires du savoir-vivre », tandis que le Grand Duché d'Agramor est assimilé à une « confédération de matamores ». Fort heureusement, jusqu'à présent, ces opinions n'ont jamais été exprimées publiquement sur la scène politique internationale...

Régime politique

La Marche d'Azilian est dirigée avec fermeté par un Conseil Collégial de sept personnes, représentant les plus grosses fortunes du pays. Ce Conseil est assisté dans ses travaux par un certain nombre de Commissions Déléguées où figurent d'éminentes personnalités (Maîtres des Guildes, riches exploitants, notables divers...). Les sept Conseillers possèdent, de droit, le statut de citoyens de Laelith. Chaque année, le Conseil élit le « Vergobret ». Ce dernier concentre entre ses mains la totalité du pouvoir, mais ses décisions doivent être ratifiées par les deux tiers des Conseillers pour être exécutables.

Les Azilianais qui atteignent un certain seuil d'imposition ont droit au titre de « citoyens ». Ce titre leur confère la possibilité d'exercer librement une activité commerciale, de posséder des biens immobiliers et de se réunir au sein d'une Assemblée Démocratique Permanente, également appelée « Congrès ». Au sein de cette assemblée, ils peuvent discuter de tous les sujets qui les intéressent, élaborer des projets de réformes et soumettre des rapports au Conseil (qui s'en sert pour dresser une liste des citoyens contestataires). Rares, pourtant, sont ceux qui réalisent que ce « Congrès » n'a en fait aucun pouvoir...

Les non-citoyens sont appelés communément les « Gris ». Ils vivent pour la plupart dans des taudis établis à l'extérieur des villes ou dans des sortes d'immeubles collectifs à la « promiscuité scandaleuse » (dixit Armero l'ethnologue). Ils sont regroupés en « Unités de Travail et d'Epanouissement », étroitement encadrées par des contre-maîtres tyranniques : les « Dizainiers » (responsables de dix unités) et les « Centeniers » (responsables de cent unités). A signaler qu'au sein des Gris, la délation auprès des « Services d'Encadrement et de Bienveillance Publique » (qui regroupent la police politique, la police secrète et la Guilde des Bourreaux) est sainement encouragée...

Ressources

Le commerce est la principale richesse d'Azilian. Affrontant sans crainte les pires tempêtes, stoïques devant les éperons des pirates, les vaisseaux de la Marche se rendent dans tous les ports, et bien sûr celui de Laelith. Les deux principaux produits d'exportation sont le bois de ses forêts et les magnifiques textiles « arachnéens » tissés dans les élevages d'araignées. Les exploitations agricoles, où triment les Gris vingt heures par jour, sont, elles, principalement réservées aux besoins intérieurs.

Guide touristique

Les élevages d'araignées sont des lieux particulièrement impressionnants. De loin, ils ressemblent à des fermes traditionnelles, et soudain, le visiteur se trouve face à un troupeau de plusieurs centaines d'araignées géantes ! S'il ne prend pas immédiatement ses jambes à son cou, il pourra constater que le troupeau est conduit par plusieurs Arachniens montés sur des arachnides monstrueux au harnachement complexe. La plupart des élevages sont destinés à l'industrie textile, mais certains sont destinés au dressage des animaux de combat. Bien évidemment, il n'est pas question de visiter ces derniers.

Coutumes

En plus de règles vestimentaires très strictes (voir encadré), les Azilianais sont particulièrement remarquables par le goût prononcé qu'ils affichent pour les araignées. Les rues des grandes villes de la Marche sont envahies de ces arachnides qui répugnent tant aux étrangers. Animaux de compagnie, « chiens de garde » ou montures, ils ont droit à tous les égards (n'ont-ils pas sauvé le pays de la faillite ?) et sont souvent considérés comme des « signes de classe ». Attention : il est strictement interdit de faire le moindre mal à une araignée sur le territoire d'Azilian, quelle que soit sa taille !

De l'importance du vêtement en Azilian

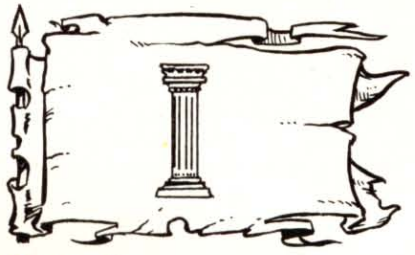
« Certains auteurs médiocres (je pense notamment au pompeux Jakdel Staïn) prétendent que les coutumes vestimentaires d'un pays sont le reflet de sa société. Sans aller jusqu'à souscrire à cette théorie farfelue, je dois reconnaître que dans certains cas, cette affirmation peut s'avérer acceptable. Ainsi, dans la Marche d'Azilian, une assemblée de ploutocrates avachis s'est arrogée le droit de décider de la manière dont doivent s'habiller les gens. Les règles édictées par cette oligarchie tyrannique précisent avec minutie la coupe et la couleur des habits que doivent revêtir les Citoyens. Des critères incontournables -tels que la stature, la couleur des yeux, ou l'origine du 8ème ascendant paternel- permettent de déterminer la garde-robe à laquelle tout un chacun a droit. Ainsi, pour peu que vous soyez comme moi un barde renommé, elfe de sang pur, avec des cheveux blancs, une peau vert-argent et des yeux dorés, vous devrez obligatoirement porter un pourpoint vert ou rouge à parements libres et un »filibeg«, sorte de jupon grotesque. Les pointes de vos poulaines devront impérativement mesurer cinq pouces et demi et être munies de clochettes en cuivre produisant un son de »la« naturel ! Toute personne dérogeant aux Lois d'Elégance encourt un emprisonnement immédiat et une lourde amende. Les récidivistes peuvent être condamnés à être pendus par les orteils ou noyés dans le lac des Hautes-Eaux. En fait, ces Lois d'Elégance ne concernent que les Citoyens d'Azilian (soit un dixième de la population de la Marche). Les non-citoyens sont seulement assujettis au port d'une blouse grise et de braies de la même couleur. Quant aux étrangers, ils se voient remettre aux postes frontières une espèce de toge blanche frappée sur la poitrine et le dos d'un symbole représentant un gros moucheron rouge. Ils sont astreints à passer cette toge par dessus leurs autres vêtements et à l'arborer ostensiblement tant qu'ils se déplaceront sur le territoire de la Marche.

Ce raffinement excessif, ces atteintes aux libertés individuelles élémentaires sont typiques de la société azilianaise. Les nantis mis à part, l'ensemble de la population est soumis à des pratiques de groupe qui lui ôtent toute personnalité... »

(Ermold le Noir « Notes sur ma garde-robe, tome VI : Pyjamas, Peignoirs et Robes de Chambre ».)

La Fédération des Comtés D'Egonzasthan

Cérémonie religieuse dans la ville d'Egonzasthan-la-Basse...



Historique

Si l'on se réfère aux Livres des Pierres Sacrées qui retracent l'étrange épopée du peuple huvalinien, il semble bien que la Fédération des Comtés d'Egonzasthan (« ville aérienne » en Huvalinien ancien) existait avant même Laelith. Ce peuple, venu d'on ne sait où, se serait installé dans cette contrée bien avant les événements qui modifièrent profondément la géographie du site en aboutissant à la création du Lac d'Altalith.

Population

Un antique dicton prétend que *« si l'Egonzasthan était le seul pays de l'Univers, il y aurait quand même des guerres... »* Il est vrai que la population hétérogène qui réside en Egonzasthan ne facilite certainement pas la tâche des gouvernants. Elle se décompose comme suit : Humains 60 %, Huvaliniens 20 %, Elfes 10 %, Nains 5 %, Zadulhiens 3 % et autres 2 %. Les Huvaliniens Lévitants, descendants directs des premiers colons, ne représentent aujourd'hui que 20 % de la population, mais ils monopolisent tous les postes-clés administratifs ou religieux et continuent à considérer les autres races comme des « émigrés ». Relativement nombreux, les Elfes vivent essentiellement à l'abri des grandes forêts de conifères du sud. Les Nains (et accessoirement les Petites-Gens), qualifiés de « miniatures » par les Huvaliniens, font l'objet de maintes brimades et plaisanteries de la part des autres peuples (y compris les Elfes). Les Zadulhiens, une ethnie apparentée aux Huvaliniens, sont respectés et craints, et vivent retranchés dans des temples perchés au sommet de pics montagneux. Ils forment l'élite intellectuelle de la Fédération et certains prétendent qu'ils sont les véritables maîtres du pays.

Régime politique

La politique en Egonzasthan a connu des fortunes diverses au cours des siècles. En raison de la grande variété des races qui cohabitent dans la Fédération, l'instabilité a toujours été de règle. Révolutions, putschs, coups d'Etat et réformes radicales se sont succédés à une cadence infernale. A tel point qu'aujourd'hui, on peut légitimement considérer que l'Egonzasthan est soumis à une sorte d'anarchie tempérée par le pouvoir religieux. Mais si les types de régimes peuvent varier (démocratie, dictature, monarchie...), le véritable pouvoir reste toujours entre les mains des maîtres Huvaliniens et Zadulhiens des Comtés de la Fédération (Egonzasthan-la-Basse, Fiolh, Montagne Noire, Nord, Zadhul, Est). Ils ont pour habitude de se réunir régulièrement en comités informels à Egonzasthan-la-Basse, la capitale fédérale. Seule, la Province Autonome Elfique bénéficie, quant à elle, d'une quasi-indépendance. A noter que les humains, pourtant majoritaires en nombre, ne participent pas à la vie politique de l'Egonzasthan.

Relations extérieures

L'Egonzasthan entretient des rapports difficiles avec Laelith, en raison de problèmes religieux. En effet, la religion officielle de la Fédération ne tient pas compte des cultes liés aux éléments et prône l'adoration d'un dieu unique, créateur de l'Univers, Aladhel. Comme, en outre, les Huvaliniens paraissent se considérer « d'essence divine », on comprend que les relations avec les autres nations de la région ne soient pas toujours très simples. La religion est largement dirigée par les Zaduhliens, qui semblent par ailleurs penser que la seule profession digne d'eux est celle de prêtre. A part ça, une vieille amitié semble lier la Fédération à ses voisins des Jardins de Jadhys.

Ressources

Relativement étendu, l'Egonzasthan est nettement divisé en deux parties : des vallées fertiles d'un côté, et des montagnes percées de carrières et de mines de l'autre. La Fédération produit quantités de Pierre Sacrée, sorte de minéral léger et très solide, utilisé pour de multiples usages. Ainsi, les humains qui exploitent la plupart des carrières fabriquent de véritables « livres » en pierre, très prisés des scribes-échevins laelithiens. La Pierre Sacrée sert aussi à la fabrication d'armes et d'armures, la construction navale, la décoration intérieure, etc... Néanmoins, son prix exorbitant la réserve à une élite aisée. Quant aux mines, elles regorgent de pierres précieuses, très recherchées par le Jadhys et le Matriarcat.

La musique est une des priorités de la vie du pays et les meilleurs luthiers du monde connu officient à Egonzasthan-la-Basse, la capitale fédérale. L'exportation d'instruments (flûtes, enchantées ou non, luths, orgues et bretellants, des sortes d'accordéons) est une industrie florissante.

Enfin, les montagnes regorgent de plantes rares diverses, qui font le bonheur des herboristes et des apothicaires.

Guide touristique

La ville d'Egonzasthan-la-Basse rivalise avec Laelith pour la beauté de son architecture. Elle est toutefois bien moins importante et offre souvent l'aspect désagréable d'un chantier permanent. En effet, la cité sert de terrain d'expérience aux élèves de sa très célèbre Ecole d'Architecture, et cela parfois au détri-

Dites-le avec une chanson...

Il serait dommage de ne pas signaler la beauté de la langue officielle d'Egonzasthan. Elle ne se parle pas, elle se chante ! Le pays tout entier offre ainsi le spectacle d'un opéra permanent...

Il est toutefois incontestable que ce sont essentiellement les Huvaliniens et les Zaduhliens qui excellent dans ce mode d'expression, qui est naturel pour eux. Les autres races se contentent de l'utiliser en ville, et encore : seulement en présence des deux races gouvernantes. Comme on peut s'y attendre, les humains sont ceux qui parlent avec le plus « d'accent » (c'est à dire qu'ils chantent faux !).

ment du confort des habitants (effondrement des immeubles conçus par les novices, déménagements fréquents imposés par l'obligation « d'essayer » les nouvelles constructions...). De nombreux architectes et urbanistes issus de cette Ecole ont oeuvré à Laelith, on leur doit notamment l'imposant bâtiment du Lazaret. Il faut d'ailleurs bien reconnaître que le peuple huvalinien se sent particulièrement attiré par tout ce qui est monumental. A tel point que les moindres toilettes publiques prennent l'allure de petits palais. Elles sont toujours d'une propreté impeccable au demeurant, non pas qu'elles soient souvent nettoyées, mais elles sont en fait rasées après quinze jours d'utilisation, pour être rebâties dès le lendemain. Elles offrent ainsi un excellent sujet d'exercice pratique pour les élèves des premières années de l'Ecole d'Architecture...

Parmi les monuments les plus remarquables d'Egonzasthan-la-Basse (à ne pas confondre avec Egonzasthan-la-Céleste, ville mythique des légendes huvaliniennes), citons l'étonnant Palais Lévitant, qui flotte en permanence à deux mètres du sol. Il fut construit jadis par une ancienne dynastie zadulhienne et les secrets qui ont présidé à sa construction sont aujourd'hui perdus.

Coutumes

Pays cosmopolite entre tous, la Fédération d'Egonzasthan est soumise à une infinité de coutumes tirées du folklore des races qui composent sa population. Pour les détailler équitablement, il faudrait leur consacrer quelques volumes aux dimensions encyclopédiques, ce qui nous est malheureusement impossible.

Contentons-nous donc de recommander aux visiteurs la grande Fête du Navire, qui se déroule chaque année au moment du retour des premiers oiseaux migrateurs, et qui commémore l'arrivée des premiers Huvaliniens à bord de leurs grandes embarcations aux formes étranges. A cette occasion, les réjouissances durent une semaine entière et la milice reçoit l'ordre de fermer l'oeil sur de nombreux agissements d'ordinaire interdits. Les voleurs de tous les horizons aiment à se rendre en Egonzasthan pendant cette période, et c'est l'occasion pour les architectes de tester leurs derniers systèmes de protection et autres pièges...

Légendes

Attention : la légende qui suit est formellement combattue par les autorités de la Fédération et de Laelith. Néanmoins, il nous a semblé indispensable de l'inclure dans ce survol de l'Egonzasthan.

Il paraîtrait que les Grands-Architectes Egonzasthaniens exerceraient une certaine influence occulte sur Laelith et qu'ils posséderaient le pouvoir de commander à l'élément minéral. Cette légende, si elle se vérifiait, permettrait de mieux comprendre pourquoi la Ville Sainte n'a jamais entrepris de combattre « l'hérésie religieuse » dans laquelle vit la Fédération. En outre, elle éclaire d'un jour nouveau le fameux mythe du Lithoracle...

En route pour une exhaltante ascension...

La Baronnie de Kaoca

Historique

La Baronnie fut fondée, en des temps immémoriaux, par un clan de Gnomes des Profondeurs sécessionnistes qui se sont alliés aux forces élémentaires de l'Air. Conduits par le très noble Baron Ladislas 1er de Kaoca, ils se résolurent à l'exil et entreprirent une longue quête pour trouver une terre d'asile.

C'est ainsi qu'ils découvrirent une vallée encaissée donnant sur le Lac des Hautes Eaux. Cette vallée était dominée par un grand rocher noir, fait d'une matière inconnue et inaltérable (plus dure que le diamant), sur lequel ils construisirent un fabuleux château en hommage aux Seigneurs de l'Air. On raconte d'ailleurs, qu'en guise de remerciements, ces derniers donnèrent à la famille régnante de la Baronnie le pouvoir de déchaîner des ouragans sur le lac, en cas d'attaque étrangère. Ce pouvoir est toujours dévolu à la première fille du Baron en place, laquelle doit impérativement porter le doux nom de « Zéphyr »...

Population

Les Kaocaliens sont pour la plupart de souche gnome (75 %), quoique les humains ne soient pas rares (20 %) et que les nains (4 %) soient tolérés sur le territoire de la Baronnie. Seuls les elfes, on ne sait pourquoi, n'ont jamais essayé de s'implanter. D'une manière générale, la population est toujours gaie et joyeuse, sans pour autant confiner à l'insouciance. Car il ne faut pas oublier le vieux dicton plein de sagesse qui dit : *« Gentil et impitoyable, tel est le Kaocalien »...*

Régime politique

De nos jours, c'est le Baron Léonidas IV de Kaoca -dit « Le gentil »- qui préside aux destinées de cette province pittoresque. En théorie, il dispose du pouvoir absolu, mais en pratique, il dépend en grande partie des décisions prises par son Premier Magistrat, une sorte de « ministre extraordinaire ». Quoi qu'il en soit, les décisions les plus importantes concernant l'Etat sont soumises à l'approbation populaire par voie de référendum.

Kaoca veille tout particulièrement à ce que ses visiteurs aient une bonne image de la Baronnie. C'est dans cet esprit que les habitants qui peuvent justifier d'une « bonne humeur manifeste » (une notion juridique souvent controversée) reçoivent une pension confortable et ont le droit de ne travailler que pour s'occuper. Inutile de préciser que les aigris et les esprits chagrins sont l'objet de la réprobation publi-

que. Pour mieux comprendre l'état d'esprit qui gouverne la société kaocalienne, il suffit de se reporter à la devise de la Baronnie : « *Fayre ryre de soy* », ses armoiries reproduisant deux mains, l'une devant l'autre [1].

Relations extérieures

Au commun des mortels, la Baronnie apparaît avant tout comme un immense parc de loisir. Il y a une bonne raison à cela : le tourisme, porteur de toutes les richesses et première industrie de Kaoca. Car la Baronnie est riche (voir le deuxième secret de Kaoca), ne dit-on pas d'ailleurs « *Riche comme le Baron de Kaoca* » ? En plus de cette fortune considérable, la province est également réputée pour son invulnérabilité (elle posséderait les secrets des défenses intérieures et extérieures de toutes les autres provinces, ainsi qu'une mystérieuse force d'intervention rapide), mise parfaitement en valeur par la fameuse plaisanterie : *« Quand il m'a dit qu'il avait haché menu deux Titans et embrassé une Liche sur le nez, j'ai été impressionné ; mais quand il m'a annoncé qu'il avait escroqué la Baronnie, là j'ai vraiment su qu'il était fou ! »*

A noter qu'il existe quelques problèmes entre la Baronnie et le Grand Duché d'Agramor. Les gnomes n'apprécient que modérément le tempéramment raciste des Agramoriens, notamment ceux qui descendent de familles contraintes à émigrer à la suite des « Guerres d'Epuration du Sang ». Cela se traduit essentiellement à travers quelques plaisanteries ayant le Grand Duché et ses habitants pour cibles (ex : *« Quelle différence y-a-t-il entre un Agramorien et un imbécile sourd ? L'Agramorien peut entendre, lui... »*).

1) En langage des signes gnomes : « La meilleure des protection ».

Les trois secrets de Kaoca

(Pour le M.J.)

1) *Le Baron Ladislas Ier de Kaoca, après un voyage dans le monde parallèle d'Umptidumpti, a ramené la recette d'un bonbon chocolaté tellement succulent que personne, après y avoir goûté, ne peut résister à l'envie d'en manger à nouveau... et ce, à n'importe quel prix ! C'est avec beaucoup de sagesse que son usage a été réglementé afin de tenir sous un contrôle strict les pires criminels appartenant à la lie de l'univers.*

2) *Les montagnes qui bordent la Baronnie sont creuses et recèlent de colossales cavernes. C'est là que les gnomes, prodigieux illusionnistes, s'amusent à reproduire toutes sortes d'environnements hostiles, mais sans danger, grâce au Harnais de Simulation (voir « Races et autres curiosités »). Ainsi, ils peuvent tester les protections et les pièges de leurs donjons, préparer des batailles ou essayer des tactiques inédites sur les monstres les plus effroyables. Ces facilités sont mises à la disposition des riches, des aventuriers de haut niveau et des puissances étrangères, mais leurs tarifs sont prohibitifs.*

3) *Imaginé par le Baron Lindas II, « Super Joker » est l'incarnation du mythe du justicier qui sait tout, voit tout et arrête tous les méchants. Il a été conçu de façon suffisamment ridicule pour que l'on n'y croit pas. Pourtant, Super Joker existe ! Il s'agit en fait d'une équipe très nombreuse de magiciens, prêtres, guerriers et monte-en-l'air au service de la Baronnie. Dès qu'un crime est commis, l'équipe est chargée d'en retrouver le responsable par tous les moyens possibles. Une fois le coupable découvert, il est interpellé par Super Joker (un gnome déguisé) qui le ridiculise en public, avec l'aide des moyens prodigieux mis à sa disposition par son organisation. La Baronnie met un point d'honneur à retrouver aussi bien un voleur de sucettes, qu'un meurtrier.*

Note : les aventuriers de haut niveau qui utilisent les simulations de la Baronnie payent souvent leur dû par un engagement temporaire dans la brigade Super Joker.

Guide touristique

Tous les jours, deux grands vaisseaux quittent Laelith à destination de la Baronnie. Les voyageurs sont le plus souvent attirés par le merveilleux parc de divertissement de Kolocoa, où tout est prévu pour que petits et grands partagent le même bonheur. Le billet d'entrée est vendu pour une somme modique et donne accès à toutes les attractions : jongleurs, manèges aux dragons volants, donjons-fantômes, casses-monstres, automates fabuleux, friandises délicieuses, etc... Les jeux d'argent sont interdits !

Le château de Kaoca mérite également le détour, avec ses huit beffrois blancs aux toitures d'or, ses arches, ses voûtes, ses arabesques, ses peintures géantes, ses jardins flottants... On peut le visiter tous les jours de huit heures à midi. On y accède par un chemin très étroit creusé dans une pierre noire, plus résistante que le diamant.

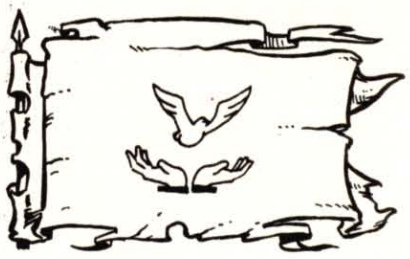
Le baron accorde des audiences populaires une fois par semaine.

Ressources

En dehors des ressources évoquées ci-dessus, la Baronnie se consacre essentiellement à l'exportation. Mais de mauvaises langues prétendent que tous les produits de Kaoca ont été conçus pour être facilement détournés de leur fonction première : les sublimes chocolats de Kaoca (une drogue addictive), les somptueux feux d'artifices (des explosifs puissants), les superbes automates (des golems invincibles), les hochets pour bébés géants (des masses d'arme redoutables)...

Coutumes

Elles sont peu nombreuses. Citons cependant l'enseignement dans les écoles de la science de la physionomie (un Kaocalien doit toujours être capable de reconnaître une personne rencontrée une fois, même si elle est déguisée). On y apprend également le sens de la justice, la vertu nationale, les plaisanteries et la sauvegarde des secrets.



Historique

L'histoire de cette nation pacifiste commence par une guerre. Celle que livra à Laelith une grande tribu barbare venue du lointain orient, il y a de cela plusieurs siècles.

A l'époque, les barbares n'étaient pas venus seuls dans la région ; ils avaient emmené leurs familles qu'ils installèrent dans un camp retranché, situé au nord-est de l'actuelle « Divine Ecluse ». Comme les hommes étaient souvent absents (pour cause de guerre !), les femmes prirent en main la destinée de ce camp. La tristesse y régnait souvent, car à chaque retour des combats, des fils, des pères ou des époux manquaient à l'appel. Au bout de nombreuses années d'affrontements sanglants, la situation devint telle que les femmes furent plus nombreuses que les hommes. Elles les supplièrent alors de cesser de se battre et tentèrent par tous les moyens de les retenir auprès d'elles. Mais rien n'y fit, les barbares étaient des guerriers, et entendaient le rester.

C'est alors qu'Olizya intervint. Cette vieille femme endurcie par la vie avait perdu son mari et ses enfants sur le champ de bataille, et ne supportait plus le deuil du camp. Elle réussit à convaincre ses compagnes de réagir en refusant de parler aux hommes, de préparer leurs repas ou de leur être agréables de quelque façon que ce soit, tant que la paix n'était pas signée avec Laelith. Un jour, quand les guerriers rentrèrent des combats, ils trouvèrent un camp silencieux et maussade. Au début, ils prirent la situation à la légère, mais au bout de quelques semaines, ils ne purent que constater l'ampleur de la détermination qu'Olizya avait insufflée à ses compagnes. Bientôt, même la guerre ne leur apporta plus aucun plaisir, et finalement ils durent se soumettre à la volonté des femmes. La paix fut signée. Le camp retranché devint une communauté à part entière. Le Matriarcat était né...

Population

Au fil des siècles, l'autorité des femmes s'est progressivement accentuée. A tel point que certains hommes n'ont pu le supporter et ont quitté le Matriarcat. Pendant le même temps, cette nation est devenue une terre d'accueil pour toutes les femmes (et femelles de toutes races) qui rejettent l'autorité trop exclusivement masculine des communautés environnantes. Aujourd'hui, le Matriarcat compte plus de 100.000 habitants, dont les deux tiers sont des habitantes. Les naines, les elfes et les gnomesses représentent environ 20 % de la population.

Le Matriarcat D'Olyzia

Contrôle d'identité d'un visiteur mâle.

Régime politique

A la fin de la guerre, les femmes exigèrent de diriger les affaires du camp. Elles se constituèrent en clans fondés sur des intérêts communs (Clan des Musiciennes, Clan des Erudites, Clan des Armurières, Clan des Artisanes, etc...). Ces clans prirent l'habitude de déléguer des représentantes à un Conseil des Mères qui devint rapidement le pouvoir suprême du Matriarcat, et l'est toujours aujourd'hui. Afin d'éviter que s'installe une politique conçue exclusivement par des femmes mûres, le Conseil a l'habitude de consulter pour toutes les décisions importantes, l'Assemblée des Juvéniles, composée de représentantes des tranches d'âge plus jeunes. Le régime du Matriarcat, même s'il a une tendance certaine à privilégier les femmes (elles occupent les postes-clés de l'administration), est quand même connu pour sa modération et pour son efficacité.

Relations extérieures

Le Matriarcat est profondément pacifiste et a toujours tenu à entretenir des relations cordiales avec Laelith. Les pays riverains n'ont jamais eu à se plaindre de son voisinage. Ainsi, le Parc de Kolocoa est fréquemment visité par des mères accompagnées de leurs enfants, tandis que la Marche d'Azilian a conclu des traités commerciaux (portant essentiellement sur le textile) avec le Conseil des Mères. Agramor, par contre, est assez mal considéré. car sa politique raciste et machiste est à l'opposé des convictions des Olizyaines (habitantes du Matriarcat).

Ressources

Le Matriarcat d'Olizya a la chance d'être installé dans une région riche en ressources diverses (agricoles, minières, etc...). Mais il est particulièrement réputé pour deux choses :
- L'originalité et la qualité de son artisanat, très prisé à Laelith, notamment dans le domaine de la confection et de l'orfèvrerie/bijouterie. Les matières premières de ces deux industries sont essentiellement fournies par Azilian (tissus arachnéens), par la communauté naine de la Falaise de Vorn (métaux rares) et les mines de pierres précieuses de la Fédération d'Egonzasthan.
- La qualité de ses « Maîtresses-d'armes », un corps d'élite de mercenaires (même une nation qui a érigé la paix universelle en principe absolu se doit d'entretenir une force armée) ; et de ses convoyeuses auquelles les Chupl'z de Jadhys, entre autres, font souvent appel pour le transport de leurs denrées précieuses.

Guide touristique

Sans être aussi unanimement appréciés que les constructions des architectes d'Egonzasthan, les monuments du Matriarcat valent le détour. Conçus par des femmes-architectes hantées par un désir d'originalité, et édifiés par la communauté naine du pays ils sont souvent somptueux, parfois étranges... et quelquefois profondément « bizarres »...
Tel est le Temple de la Paix à Hilminia, la capitale. Bâti de telle sorte qu'il ne comporte aucun angle, il a la forme d'une énorme fleur, dont chaque pétale est dédié à une déesse différente.
Il est également conseillé aux visiteurs d'aller flâner sur les marchés aux textiles des grandes villes. On y trouve les plus beaux vêtements et les plus riches parures de bijoux. Enfin, citons la Manufacture d'Espéria (une grande ville du nord) où sont fabriquées les célèbres Dentelles d'Olizya.
Messieurs les aventuriers, sachez cependant que vous devrez vous soumettre à de nombreuses formalités pour voyager dans ce pays (aux frontières et dans chaque ville inscription obligatoire au Bureau des Mâles, laissez-passer, contrôles fréquents, etc...).

Coutumes

Le mariage n'existe pas dans ce pays car il est considéré comme un contrat défavorisant trop souvent l'épouse. Il n'est pas interdit de vivre en couple, mais celui-ci dure tant qu'un intérêt commun lie les deux partenaires (l'amour est un de ces intérêts communs). D'un autre côté, les femmes qui désirent avoir des enfants sans être liés à un compagnon peuvent très bien les élever seules.
Ces enfants sont éduqués dans des écoles dirigées par les clans et n'ont que des « enseignantes » jusqu'à l'âge de quatorze ans. A ce moment-là, on les envoie découvrir le « vaste monde » en les plaçant pendant trois ans en internat dans l'un des établissements de la Terrasse du Nuage à Laelith. Au bout de ces trois ans, ils sont à même de décider si oui ou non ils veulent retourner au pays. Il faut d'ailleurs bien constater que beaucoup de garçons préfèrent « vivre leur vie », et ne plus se plier aux règles pro-féminines du Matriarcat.

Du statut de l'homme...

»... Il n'est pas rare que les visiteurs masculins du Matriarcat ressentent une certaine gêne. En effet, les femmes dirigent entièrement la société de cette nation et certaines formalités administratives (comme les « Certificats de Compétence » indispensables aux hommes qui veulent obtenir un emploi) sont parfois considérées comme des brimades. Et puis il faut bien dire que la désespérante habitude qu'ont ces dames de prendre des initiatives dans tous les domaines a de quoi mettre hors de lui le plus placide des guerriers. Pourtant, les Olizyaines ne sont pas « anti-mâles ». En fait, trois courants de pensée se partagent l'opinion du Matriarcat :

- Les plus « dures » (appartenant essentiellement au Clan des Armurières) prétendent que « l'homme est un animal dangereux, toujours prêt à causer des problèmes » (sic).
- La majorité de la population féminine semble plutôt considérer les hommes comme des « créatures, souvent irresponsables, mais résolument indispensables, ne serait-ce que pour la procréation ».
- Les « Réformatrices » (dont les Poètesses du Clan des Intellectuelles), pour leur part, restent persuadées que « les mâles sont assurément des êtres frivoles, mais ils sont parfois si beaux... »
Bref, les choses ne sont pas simples...

(extrait de »Les femmes ont-elles une âme ?» de Jakdel Staïn).

Les jardins de Jadhys

Chupl'z faisant l'inventaire de leur entrepôt...

C. Plantat 87

Historique

Ce royaume, que les étrangers appelent communément « Jadhys », est l'un des plus étonnants que l'on puisse imaginer dans la région du Lac des Hautes-Eaux. A l'origine ses fondateurs, les Chupl'z (prononcez « tchoupeulz »), n'étaient qu'une poignée. Appartenant à une race au physique ingrat et aux moeurs difficilement compréhensibles par les autres peuples de la région, ils n'ont dû leur survie qu'à leur grande résistance et à leur exceptionnelle longévité. Certaines légendes, parmi les plus étranges que l'on puisse entendre en laissant traîner ses oreilles dans les tavernes de Laelith, racontent que les premiers Chupl'z sont plus anciens même que la Cité Sainte, et que pourtant, ils y sont liés. Ils seraient le produit d'une tentative de création d'un organisme vivant par un être mystérieux au pouvoir immense, appelé « Litos ». Cette expérience aurait eu lieu juste après le gigantesque Châtiment. La mémoire collective des Chupl'z rapporte, pour sa part, que le premier membre de la race fut « planté » par le Litos et « germa » à partir d'un fragment de l'entité... Aucun être sensé n'irait porter le moindre crédit à une affirmation aussi incroyable et nébuleuse (qu'est-ce qu'un « Litos » ?). Aussi, les Chupl'z, craignant de ruiner leur réputation de commerçants sérieux, n'en parlent-ils jamais à des étrangers. Néanmoins, dans le secret de leurs alcôves, ils tirent une grande fierté d'être plus ou moins apparentés à la racine originelle de cette si vieille race...

Population

De la poignée qu'ils étaient au départ, les Chupl'z se sont développés, lentement mais sûrement, pour être aujourd'hui environ 2500 à 3000 (bien qu'aucune statistique officielle n'existe à leur sujet et qu'on ait rarement l'occasion d'en voir plus de deux ou trois en même temps à Laelith). Ils ne composent pas toute la population des Jardins de Jadhys, loin de là. Mais ce pays est bien le leur, car les autres habitants ne sont que des employés contraints à travailler à leur service pour rembourser les dettes qu'ils ont contractées auprès de ces commerçants hors pair.

Régime politique

Le Jadhys est un royaume dirigé par un monarque héréditaire dont le nom chupl'z imprononçable peut être traduit par « Premier Bourgeon du Litos ». On ne sait rien d'autre sur

L'incroyable mode de reproduction des Chupl'z

De leurs étonnantes origines, les Chupl'z ont conservé un mode de reproduction très particulier. Il faut savoir que chaque individu ne se reproduit qu'une seule et unique fois au cours de sa longue existence, et seulement lorsqu'il se sent « mûr » pour cela. En outre, le processus de procréation a pour conséquence la mort du géniteur. Si les Chupl'z sont assexués, il n'en faut pas moins de trois d'entre-eux pour accomplir cette tâche particulière qu'est la fécondation de l'un des leurs...
Trois individus se choisissent et partent ensemble vers la « Serre », lieu de la future naissance. Cette dernière est l'endroit idéal pour le développement des futurs rejetons, qui y trouveront le taux d'humidité et la chaleur propices à leur « bourgeonnement ». Le premier des trois « parents » place dans sa poche abdominale interne, une pierre précieuse de l'eau la plus pure d'une valeur minimum de 250.000 pièces d'or. Il est généralement dans un état de transe tel que les deux autres Chupl'z doivent le porter jusqu'au trou qui a été creusé dans le sol sacré pour le recevoir. Ils l'y déposent, le recouvrent entièrement de terre et l'arrosent de leurs larmes en murmurant de douces et étranges mélopées faites de sifflements et de raclements (leur « langage »). Trois mois durant, ils se relayeront pour le « couver ». Au bout de cette période, une faible brindille fera son apparition et prendra en moins de trois ans la forme d'un Chupl'z adulte. Dans 10 à 20 % des cas, il pourra y avoir naissance de « jumeaux », et trois fois sur mille il y aura des triplés.

l'organisation politique de ce pays.

Relations extérieures

Les Chupl'z sont d'extraordinaires négociants qui entretiennent des relations commerciales avec le monde entier, y compris Laelith. Ils semblent n'avoir aucun ennemi (à part, peut-être, les Agramoriens), et s'ils se livrent à une saine concurrence avec l'Egonzasthan, il semblerait que les Huvaliniens et les Zadulhiens les considèrent comme des « cousins » pour une raison inconnue.

Ressources

Pour se procurer les gemmes indispensables à la perpétuation de leur race (voir encadré), les Chupl'z ont développé un « art commercial » extraordinaire, aidés en cela par leurs exceptionnelles facultés mentales, héritées de leur création par le Litos. A tout instant, ils sont capables de savoir de quoi vous pourriez avoir besoin et, pour peu que vous soyez disposé à payer, de vous le procurer. Un renseignement, un parchemin, une formule de transmutation alchimique ou une arme fabuleuse créée il y a des siècles par un forgeron nain, rien n'est au dessus de leurs possibilités. Ils préfèrent cependant restreindre leurs activités aux renseignements et aux objets anciens et rares qu'ils parviennent souvent à trouver grâce à leur « mémoire collective » qui remonte jusqu'à l'origine des temps. Quoi qu'il en soit, ils ne feront (ou ne vendront) jamais rien qui puisse compromettre la sécurité ou la prospérité de Laelith. D'ailleurs on les rencontre rarement dans la Cité Sainte car ils préfèrent traiter les affaires par l'intermédiaire de leurs plus fidèles alliés, les Gopneldauns (cf CB n°24).
Des esprits chagrins, sans doute envieux des succès des Jardins de Jadhys, prétendent que les Chupl'z profitent parfois de leurs aptitudes mentales pour abuser certains esprits faibles en les forçant à s'endetter à leur égard. Ils leur permettraient alors de rembourser leur dû en travaillant à leur service, notamment en allant quérir les biens dont ils font le commerce.

Guide touristique

Deux lieux sont particulièrement importants chez les Chupl'z, mais on ne peut pas décemment les qualifier de « touristiques ». Le premier est la Serre, où sont plantées les jeunes pousses qui germeront pour devenir un jour des Chupl'z adultes. Le second est la zone des entrepôts où sont accumulées toutes sortes de marchandises étonnantes pouvant faire l'objet de transactions commerciales. Cette zone existe, la logique permet de l'affirmer, mais si d'aucuns l'ont visitée, ils ne s'en sont jamais vantés... ou n'en ont jamais eu l'occasion. Personne n'a pu suivre un Chupl'z jusque là, car, à l'instar du fabuleux Litos, ils bénéficient tous de facultés leur permettant de s'y rendre instantanément et d'en ramener à leur convenance n'importe quel objet s'y trouvant.

Races, Objets et Curiosités

Le Razouflard des montagnes

Les montagnes entourant le Lac des Hautes-Eaux sont habitées par de curieuses créatures appelées Razouflards. Elles ressemblent à des gnomes aux lèvres lippues et aux dents pointues. Vêtues d'armures de cuir, elles se battent habituellement à l'aide de coupe-choux particulièrement tranchants. Les Razouflards se divisent en plusieurs familles dont les membres sont apparemment identiques, à un détail près : la couleur de leur langue qui détermine leur tempérament...

1) Les Razouflards Bleus sont les plus amicaux de tous. Ils n'hésitent jamais à rendre service lorsque l'occasion se présente. Généreux, courageux et bons compagnons, ils sont unanimement appréciés des voyageurs qu'ils secourent fréquemment.

2) Les Razouflards Jaunes sont des créatures très superstitieuses qui obéissent à des règles très strictes. Ainsi, ils doivent accomplir chaque jour trois bonnes actions, avant de pouvoir se livrer à l'acte rituel consistant à tuer quiconque ayant accompli un acte offensant. Les Razouflards étant par nature larges d'esprit, ils s'offusquent rarement, sauf si l'on oublie de les saluer poliment en se touchant le nez avec le pouce droit, tout en agitant les autres doigts de la main.

3) Les Razouflards Rouges sont des êtres immondes totalement voués au Mal. Ils ont la mauvaise habitude d'égarer les voyageurs dans le but de les assassiner, de tendre des embuscades sournoises. Ils pratiquent aussi la contrebande. On prétend même que certains d'entre-eux pousseraient la duplicité jusqu'à teindre leur langue...

Caractéristiques AD&D

Fréquence : peu commun
Nbre : variable
Classe d'armure : 7
Dés de vie : 2
Déplacement : 9 »
Nbre d'attaques : 2
Dommages : 2-7
Résistance magie : standard
Intelligence : humaine
Alignement : variable
Taille : petite
Capacité psionique : non

Araignées aziliannaises

Depuis que les araignées ont sauvé l'économie d'Azilian, elles sont devenues les créatures préférées des habitants de la Marche. Elles ont fait l'objet de nombreuses sélections génétiques qui ont donné naissance à des races étranges et ultra-spécialisées. Comme nous manquons ici de place pour les passer toutes en revue, en voici trois représentatives des arachnides « évoluées » d'Azilian. Il convient de noter qu'aucune n'est venimeuse.

-Huntras (araignées de guerre). Ces monstres à huit pattes pèsent plus de trois tonnes. Leur carapace noire et chitineuse à la résistance d'une armure de plaques et leur vélocité, quel que soit le terrain, n'a d'égale que leur férocité au combat. Leurs mandibules puissantes peuvent déchiqueter les plus épais blindages et leurs pattes antérieures sont souvent équipées de couperets tranchants que les araignées utilisent comme des épées. Leurs seuls points faibles sont les articulations des pattes et celle reliant le thorax à l'abdomen (CA 7). Lorsqu'elles sont excitées, les Huntras poussent des rugissements terrifiants et leurs adversaires doivent réussir un jet contre la peur pour ne pas s'enfuir sur l'instant.

Caractéristiques AD&D

-Gormalis (araignées de trait). Même les robustes ookhabs des montagnes ne peuvent rivaliser avec l'extraordinaire endurance de ces créatures. Un peu plus petites que les Huntras (elles ne pèsent jamais plus de deux tonnes), elles sont capables de tirer des charges énormes, et cela même le long des à-pics les plus abrupts, grâce à leurs pattes munies de crochets. Certaines gormalis, choisies parmi les plus placides et les plus dociles, sont employées comme montures par les nobles d'Azilian.

-Tapriacis (araignées tisseuses). Grosses comme des chiens, ces araignées ont deux utilités. Tant qu'elles ne sont pas parvenues à maturité, les citoyens d'Azilian les emploient comme animaux de compagnie ou chiens de garde. Au bout de trois ou quatre ans cependant, elles deviennent dolentes et commencent à produire de grandes quantités de toile soyeuse. Elles sont alors envoyées dans les manufactures textiles où leurs sécrétions servent à tisser des vêtements.

	Huntras	Gormalis	Tapriacis
Fréquence	rare	rare	commune
Nombre	1 - 6	1 - 20	1 - 200
Classe d'armure	3 (7)	7	8
Déplacement	24"	21"	15"
Dés de vie	8	6	2+1
Nombre d'Attaques	3 (2pattes+morsu)	1	1
Dégâts	1-10/1-10/2-20	2 - 8	1 - 6
Résistance magie	Standard	Standard	Standard
Intelligence	faible	animale	animale
Alignement	Neutre Loyal	Neutre	Neutre
Taille	grande	grande	petite

Arachniens d'Azilian

Caractéristiques AD&D

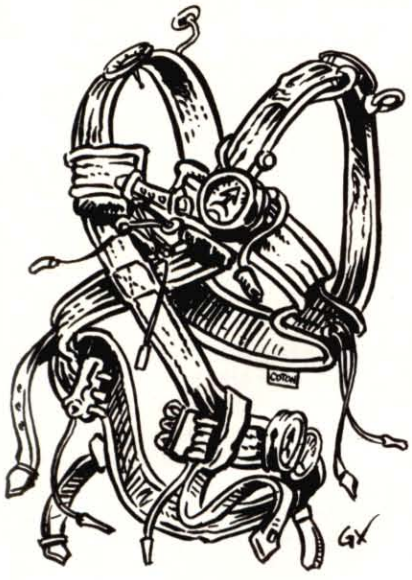
Fréquence : rare (même en Azilian)
Nbre : 1-6
Classe d'armure : 8
Déplacement : 14 »
Dés de vie : 5
Nbre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 1-6 (poings)
Résistance à la magie : standard
Intelligence : humaine
Alignement : neutre
Taille : grande (2m 20)

Les Arachniens sont des humanoïdes à peau noire, de grande taille, aux membres maigres et à l'allure dégingandée, originaires des régions barbares du nord. Dotés de traits acérés et d'une voix sifflante, ils sont d'un naturel taciturne et secret. Les légendes les plus invraisemblables courent à leur sujet, et il est sans doute préférable de ne pas chercher à percer le mystère de leur origine. Ce que l'on sait d'eux, peut tenir en quelques lignes : leur espérance de vie est inférieure à celle des humains (ils dépassent rarement quarante ans) et s'ils ne se reproduisent qu'entre eux, ils semblent le faire à la manière des mammifères. Des araignées, les Arachniens ont la démarche coulée et la possibilité d'émettre, en faible quantité, des filaments gluants (un phénomène quasi-automatique lorsqu'ils sont en colère) et de mauvais esprits voient là une preuve de leur parenté raciale avec les arachnides. La plupart des Arachniens d'Azilian vivent dans les Elevages de la Marche, ou servent dans l'Armée en tant que cavaliers de ces redoutables montures. En effet, il semblerait bien qu'ils possèdent une sorte d'empathie avec les araignées géantes, ce qui facilite grandement leur travail avec ces monstrueuses créatures. Néanmoins, on trouve également parmi eux d'habiles tisserands créateurs de chefs-d'oeuvre, ou des troubadours itinérants possédant un sens aigu du contrepoint. En fait, les Arachniens dissimulent derrière leur flegme apparent une sensibilité exacerbée qui fait d'eux des artistes-nés. Leurs complaintes désespérées, véritable cri d'un peuple en quête de ses racines, arrivent à émouvoir les auditoires les plus exigeants. A noter que les Arachniens détestent les armes, ce qui ne les empêche pas de savoir très bien se défendre avec leurs énormes mains osseuses qu'ils emploient comme des battoirs.

Harnais de Simulation de Kaoca

Inventé par un gnome des profondeurs, illusionniste de son état, le harnais de simulation est l'un des secrets les mieux gardés de la Baronnie de Kaoca. Grâce à lui, toutes les simulations sont possibles... sans danger !

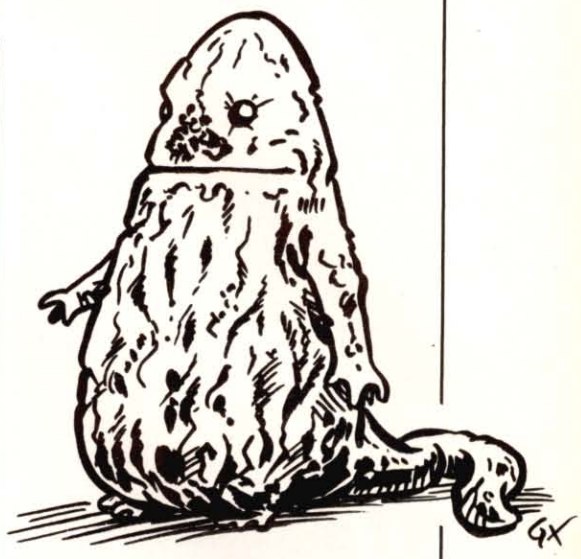
Le harnais se fixe autour du corps avec des lanières et crée un champ de force qui se modifie selon les illusions rencontrées. Ainsi, il oblige son porteur à s'arrêter devant un mur imaginaire ou permet de monter un escalier qui n'existe pas. De plus, il est garni de cadrans semblables à des ornements, qui modifient l'état subjectif du sujet. Blessé, celui-ci se sent plus faible ; devant un feu, il a plus chaud, etc...



A zéro point de vie (subjectif !), le porteur s'écroule dans une imitation de coma. Il suffit cependant de lui retirer le harnais pour qu'il retrouve sa condition première. On ne trouve cet objet qu'en location (dans les mystérieuses cavernes de la Baronnie) et encore, à quel prix ! Son faible encombrement permet de l'intégrer sans difficulté à une armure.

Le Chupl'z de Jadhys

Assexués, ou plutôt « mono-sexués », les pacifiques Chupl'z appartiennent à la fois aux règnes animal, végétal et minéral. Ils sont tous remarquablement semblables, et il est absolument impossible de les différencier. Au point qu'on ne peut jamais savoir si l'individu avec lequel on négocie une affaire est celui avec lequel elle sera conclue ! En ce qui concerne leur apparence physique, imaginez une sorte de pingouin grisâtre à la peau grumeleuse comme de l'écorce, sans bec, doté de deux yeux noirs profondément enfoncés de part et d'autre d'un appendice nasal très plat, plus sombre que le reste du corps et recouvert d'une muqueuse poreuse. Ajoutez à cela une bouche, ou plutôt une fente horizontale, donnant l'impression d'un perpétuel sourire, et une queue épaisse, longue de 60 cm, servant à stabiliser la « chose »... Les Chupl'z possèdent également une poche abdominale interne, accessible par la bouche, qui ne sert pas uniquement aux fonctions reproductrices, mais est également employée pour transporter certains objets fragiles, ou qu'ils préfèrent ne pas exhiber au grand jour.



Caractéristiques AD&D

For 11, Int 18, Sag 18, Con 12, Dex 6, Cha 8, Align : NN, Dés de vie : 8, Classe d'Armure : -2, Attaque : aucune, Psi : 300 (Att/Def tous modes), Disciplines Psi : *Domination, Empathie, ESP, Télékinésie, Téléportation.*

Huvaliniens et Zadulhiens d'Egonzasthan

Les peuples huvalinien et zadulhien semblent avoir la même origine et sont parfois désignés par le nom générique d'Hu-Llivaniens dans certains ouvrages savants. La tradition admet généralement que ces peuples viennent d'une autre « planète ». Ils auraient colonisés de nombreux mondes avant d'arriver dans la région de l'actuel Egonzasthan, probablement bien avant le Châtiment qui devait bouleverser la topographie locale. A cette époque il n'existait encore qu'une seule race, celle des Huvaliniens Lévitants. Ce n'est qu'au cours des millénaires, et sous l'influence de croisements divers, qu'apparut le peuple hybride des Zadulhiens.

Les Huvaliniens Lévitants, comme leur nom l'indique, se déplacent habituellement par lévitation. Dépourvus de jambes, ils ne possèdent qu'une longue queue, sorte de gouvernail leur permettant de se diriger, qu'ils utilisent parfois comme une arme. Issus d'un monde à faible pesanteur très différent du nôtre, ils répugnent à paraître en public et préfèrent vivre entre-eux, ne fréquentant que les Zadulhiens. Malgré son incroyable longévité (certains observateurs prétendent que les Lévitants peuvent vivre jusqu'à 1000 ans !), cette race semble pourtant en voie de disparition.

Les Zadulhiens, pour leur part, ressemblent plus aux humains, malgré leur taille imposante (2m 50 en moyenne). Dotés de deux jambes en plus de leur queue longue d'un mètre, ils ne sont capables de léviter que pendant de courtes périodes, ce qui est très pratique quand ils doivent sauter.

Les deux peuples possèdent des aptitudes psioniques importantes (à l'appréciation du MJ), mais ils s'interdisent de les employer sans raison valable, afin de respecter le milieu humain sensible et peu protégé, au sein duquel ils évoluent. Il faut cependant savoir qu'ils possèdent une attaque mentale particulièrement efficace.

A priori, ils semblent agir plus en spectateurs qu'en acteurs de la vie politique d'Egonzasthan et il n'est pas facile de rencontrer un représentant de ces deux peuples. Pourtant, cela ne les empêche pas d'être les véritables maîtres du pays. A l'abri des regards importuns, dissimulés derrière les murs de leurs palais mystérieux uniquement accessibles par voie aérienne, ils gouvernent la Fédération d'une poigne de fer.

Caractéristiques AD&D

	Huvaliniens	Zaduliens
Fréquence	très rare	rare
Nombre	1 - 2	1 - 4
Classe d'arm	8	7
Dés de vie	5	7
Nombre d'Att	2	2
Dégâts	1d8 (queue) + arme	1d8 (queue) + arme
Résist. magie	standard	standard
Intelligence	supérieure	supérieure
Alignement	neutre	neutre
Taille	grande	grande
Aptitudes psioniques: voir texte		

Aventures

Bon, c'est bien joli tout ça, mais les Six Provinces ne sont pas destinées à rester enfermées dans les pages de votre magazine favori ; elles doivent s'épanouir sur votre table de jeu ! Vous allez peut-être vous dire « Aïe, aïe, aïe ! Encore des efforts à faire pour apprendre les informations sur chaque nation, imaginer des scénarios, etc... ». Allons, allons, c'est très facile, vous verrez ! Pour vous aider, voici quelques idées simples.

Les uns et les autres

Toute nation digne de ce nom cherche à acquérir une autonomie politique qui lui assure une pleine indépendance (voyez le problème polonais). Manifestement, les Six Provinces ont toutes, à un moment ou un autre, été plus ou moins soumises à l'autorité centrale de Laelith. Aujourd'hui elles semblent s'être libérées de ce « parrainage » encombrant. Mais les relations internationales n'en sont pas pour autant de tout repos. Examinons donc ensemble les problèmes qui peuvent se poser et les possibilités qu'ils offrent en termes d'aventures.

Problèmes frontaliers

C'est fou comme certains pays peuvent se sentir à l'étroit dans les limites de leur territoire. Tous les prétextes sont bons pour étendre insensiblement ses frontières, au détriment de ses voisins. Encore faut-il trouver des justifications, plus ou moins valables, pour annexer de nouvelles terres. C'est là que les aventuriers peuvent intervenir. Exemples :

● Les aventuriers sont engagés par un représentant du Grand Duché d'Agramor pour provoquer des troubles dans la région nord de l'Egonzasthan. Par des coups de mains, une habile propagande et quelques rumeurs bien entretenues, ils doivent convaincre la communauté humaine de ce pays qu'elle est exploitée par les autres races qui peuplent la Fédération. Une fois le but atteint, il suffira de convaincre les hommes d'Egonzasthan d'appeler au secours les forces « libératrices » agramoriennes...

● Le nord du Matriarcat subit des attaques de plus en plus fréquentes de la part de bandes de pillards. Azilian, en vertu d'une ancien traité d'assistance militaire, a envoyé ses troupes « surveiller » les zones attaquées. Une Mère du Clan des Erudites soupçonne la Marche d'avoir partie liée avec les barbares. Afin d'éviter les soupçons d'Azilian, elle décide d'engager les aventuriers pour qu'ils aillent enquêter sur ce qui se passe vraiment là-bas, dans le nord.

Espionnage

Il est toujours bon de connaître les secrets de ses voisins, et les Six Provinces possèdent toutes des espions envoyés en mission à l'étranger. Attention, le métier d'agent secret est dangereux ; si l'on est découvert, il n'y a qu'une seule issue possible : la mort ! Quelques idées d'aventures :

● Le Matriarcat s'intéresse particulièrement à ce qui se passe dans les montagnes de Kaoca. Les joueurs reçoivent pour mission de découvrir à quoi s'emploient les meilleurs illusionnistes de la Baronnie. Il faut ramener des informations, des plans et, pourquoi pas, des témoins...

● Azilian s'inquiète de la prolifération d'espions agramoriens sur son territoire. Un petit village frontalier, Almarande (voir CB 39), semble être une plaque tournante de l'infiltration. Les aventuriers doivent à tout prix démanteler le réseau ennemi...

● Agramor s'intéresse particulièrement aux techniques secrètes des architectes d'Egonzasthan. Les joueurs ont pour mission de dérober quelques traités inestimables détenus dans une salle blindée de la grande bibliothèque d'Egonzasthan-la-Basse...

● Un agent très important de la Baronnie de Kaoca est détenu dans les geôles d'Azilian. Depuis plusieurs semaines, il est soumis à la torture et risque de parler : il faut le libérer (ou l'exécuter) dans les plus brefs délais...

Problèmes diplomatiques

Des cultures, des religions ou des intérêts trop différents ont souvent du mal à coexister. L'importance des missions diplomatiques est évidente, il faut éviter à tout prix que les situations tendues ne dégénèrent en guerre. Quelques idées d'aventures :

● Le gouvernement central d'Agramor voit d'un très mauvais oeil « l'hérésie » egonzasthanienne. Les aventuriers doivent donc accompagner l'ambassadeur de la Fédération qui aura pour tâche de tenter d'aplanir les différends existant entre les deux pays. Attention aux coups montés, aux erreurs protocolaires et aux tentatives d'assassinat...

● Une société secrète anti-Chupl'z fait fureur dans les milieux intellectuels humains d'Egonzasthan. Les Chupl'z redoutant que leur apparence physique ne les handicape pour resserrer les liens avec ce « pays frère », engagent les aventuriers pour qu'ils tentent de décrisper la situation.

Affaires en tout genre

Aucune des Six Provinces ne peut vivre en complète autarcie (indépendance économique). Le commerce est une activité indispensable à la survie de la région. Malheureusement, les routes ne sont pas sûres et on a toujours besoin de quelques mercenaires pour défendre des marchandises précieuses. Dans les montagnes, les bêtes sauvages, les brigands, voire les monstres, ne sont pas rares. Et puis, rien n'empêche vos aventuriers de se lancer eux-mêmes dans les affaires (voir « Marchands, Marchandises & Marchandage » en annexe). Quelques idées d'aventures :

● Une caravane marchande-de 30 chariots doit quitter Laelith à destination des marchés des Six Provinces. Les aventuriers ont pour tâche de l'accompagner et de la défendre contre toute agression. Les embûches seront nombreuses (ponts écroulés, dissensions au

STATUE ERIGÉE AU HÉROS JOHAN DE BAAL-SEZAC, SEUL ÊTRE HUMAIN A AVOIR JAMAIS SURVÉCU A UNE ATTAQUE DE LA CÉLÈBRE PIRATE TOURRE L'EVENTREUSE...

sein de la caravane, problèmes douaniers, etc...).

● Un important chargement de Pierres Sacrées doit quitter l'Egonzasthan à destination de Laelith. Il sera transporté à bord de l'Aladhel, une nef superbe. Les aventuriers sont engagés dans l'équipage. Ils devront lutter contre les pirates éventuels et les créatures monstrueuses qui infestent Altalith...

● Une cargaison de métaux précieux des mines de la Falaise de Vorn (cf Laelith) doit être conduite jusqu'au Matriarcat. Les aventuriers doivent assurer son escorte, en compagnie de deux guides-mercenaires olizyanaises. Ces dernières ne pourront certainement pas s'empêcher d'exprimer leur point de vue sur les hommes...

Et Laelith alors ?...

Quoi qu'on en dise, la Cité Sainte exerce toujours une influence non négligeable sur les Six Provinces. Il est primordial pour elle que la paix soit maintenue, car elle dépend des Provinces pour son approvisionnement commercial. C'est pourquoi les agents laelithiens sont souvent obligés d'intervenir à l'est, pour résoudre les problèmes qui se posent constamment entre les six petites nations. Exemples d'aventures :

● Des rumeurs venant de l'orient laissent entendre qu'un complot serait fomenté pour renverser le pouvoir du Roi-Dieu. Pour éviter toute complication diplomatique, ce sont des étrangers, les aventuriers, qui ont pour mission de découvrir le fin mot de l'histoire...

● Le nouveau directeur de l'Ecole d'Architecture d'Egonzasthan-la-Basse est un fanatique dévoué à l'hérésie zadulhienne. Il serait actuellement en train de former ses élèves au « terrorisme architectural ». Il faut absolument l'empêcher de nuire avant que sa doctrine ne fasse trop d'émules ... et de dégâts (bâtiments nouveaux qui s'écroulent sur leurs occupants, etc...)

● Un voleur laelithien serait parvenu à dérober la formule du terrible bonbon chocolaté de Kaoca. Tant que le coupable n'est pas remis aux autorités de la Baronnie, celle-ci refuse d'honorer les commandes de la Cité Sainte...

Pour finir

Chaque province propose, en elle-même, suffisamment de détails permettant d'imaginer des aventures. Tout est possible. Quelques exemples :

● Les aventuriers sont engagés par des malfrats pour piller la banque centrale d'Agramor. Après un voyage dans un chariot baché ils débarquent de nuit et effectuent le cambriolage, avant de perdre connaissance... et de se réveiller au matin à côté de la banque toujours inviolée. Ils ont en fait été dupés par les Kaocaliens qui les ont entraînés sur un simulacre et espèrent bien qu'ils vont essayer de piller la « vraie » banque. Mais était-elle bien reproduite ?

● Les aventuriers, victimes du talent commerçant d'un Chupl'z doivent partir vers le nord en quête d'un objet très rare et très précieux...

● Le Palais Lévitant d'Egonzasthan-la-Basse recèlerait de nombreux trésors datant des premiers colons. N'importe quel voleur aura sans doute envie d'essayer de se les approprier.

Promenades en montagne

Parcourir les montagnes environnant le Lac des Hautes-Eaux n'est pas une entreprise de tout repos. On risque à tout moment d'y faire de surprenantes rencontres... dont certaines sont plutôt désagréables ! Au lieu de vous présenter une liste de rencontres de monstres « montagnards », nous avons préféré imaginer une Table d'Aventures commune à toute la région. Joyeuse escalade !

1. Après une journée harassante, les aventuriers ont le plaisir de découvrir un refuge abandonné garni de vieilles bottes de paille. Ils vont ainsi pouvoir passer une nuit reposante, mis à part quelques désagréments dûs aux courants d'air et aux rongeurs voraces qui y ont élu domicile. A l'aube, ils connaîtront un réveil plutôt agité. Le refuge est en effet une cible d'entraînement pour les catapultes de l'armée d'un pays riverain, qui sont postées sur un sommet voisin. Ils devront fuir à toutes jambes pour éviter une pluie de projectiles meurtriers !

2. Les aventuriers arrivent dans une petite vallée accueillante, qui s'étire entre deux massifs enneigés où le vent souffle en rafales glacées. Dans cette vallée verdoyante, poussent des plantes rares et des fruits savoureux. En fait, ce merveilleux endroit est une réserve protégée, propriété d'une province avoisinante. Elle est parcourue en permanence par une demi-douzaine de rangers chargés de punir les intrus. Toute personne qui s'y promène sans autorisation écrite est passible de prison. Quiconque commet des déprédations (cueillette d'herbes et de fruits, par exemple) est passible d'une peine sévère : être piétiné par un ookhab, avant de servir -juste retour des choses- d'engrais naturel !

3. Les aventuriers viennent étourdiment de franchir la frontière entre deux nations. Ils sont aussitôt pris en chasse par des gardes frontaliers qui les prennent pour des espions.

4. Les aventuriers aperçoivent le corps d'un homme nu, étendu au milieu des rochers en contrebas. L'homme ne bouge pas et a les yeux clos, il respire faiblement. Il s'agit d'un adepte du culte de Marlouf l'Ethéré qui, par méditation, tente d'atteindre le 37ème stade de la Félicité Ineffable, une expérience qu'il ne peut tenter qu'une fois au cours de son existence. Si les aventuriers le touchent, ils le tireront aussitôt de sa transe. L'homme deviendra alors fou-furieux et les bombardera de cailloux, son désespoir lui conférant (temporairement) une force surhumaine (AD&D : 18/00).

5. Les aventuriers rejoignent une caravane de marchands qui leur proposent de faire route ensemble. Les commerçants transportent, entre autre, dix urnes funéraires contenant (à leur insu) dix démons mineurs qui ont la propriété de se matérialiser lorsqu'il neige. Tiens ! Justement, les premiers flocons commencent à tomber... Traitez les démons comme de banales « Manes ». N'oubliez-pas que le temps change vite en montagne, et que les aventuriers ne sont pas censés savoir ce qui provoque l'apparition des démons !

6. Alors qu'ils cheminent le long d'une étroite corniche, les aventuriers voient surgir vers eux un troupeau d'ookhabs (Casus n°35) lancés au galop. Il leur faut ou grimper ou descendre, au plus vite (AD&D : 4D6 sous la Dex) pour éviter de se faire piétiner !

7. Les aventuriers découvrent par mégarde une troupe de Razouflards Rouges (voir « Races, objets et curiosités ») déterminés à éliminer tous témoins gênants...

8. Egarés dans le brouillard, les aventuriers ont la joie d'entendre une voix les héler. Il s'agit en fait d'un écho malicieux qui cherche à les égarer avant de guider leurs pas vers un précipice insondable.

9. Alors qu'ils traversent une forêt en coupe, les aventuriers sont pris en chasse par une tribu de bûcherons « sauvages ». Le seul moyen de distancer ces redoutables anthropophages consiste à utiliser de vieilles « schlittes » (traineaux à bois). Attention : manoeuvrer ces engins demande beaucoup de force et d'habileté !

10. Quelque part dans les montagnes, les aventuriers découvrent une scène insoutenable. La population d'un village est assemblée devant un bûcher. Des soldats aux faciès de brutes s'apprêtent à y mener une jeune femme aux pleurs déchirants. Un peu à l'écart, deux nobles contemplent le spectacle avec une sombre satisfaction. Si les aventuriers interviennent, ils risquent fort de s'attirer l'hostilité de tous les villageois (y compris la suppliciée !). Cette scène est en effet la reconstitution annuelle du martyr d'une sainte locale...

11. Les aventuriers se sont engagés dans une vallée encaissée. Après plusieurs heures d'une marche pénible, ils constatent que le passage est bloqué par une gigantesque falaise. Deux solutions : revenir sur leurs pas (1d6 + 2 heures de détour), ou tenter l'escalade (AD&D : 3 jets sous la Dex pour chaque personnage)...

12. Les aventuriers cheminent en dessous d'un surplomb enneigé qui semble tout prêt à déclencher une avalanche. C'est à ce moment-là que l'un d'entre-eux (désigné au hasard) est pris d'une crise d'éternuements incoercibles...

MARCHANDS, MARCHANDISES & MARCHANDAGE

Pour tous ceux qui ont un minimum d'esprit d'entreprise, les Six Provinces peuvent être l'occasion de faire rapidement fortune... ou faillite. Voici un petit système simple, et adaptable à tous les jeux de rôle, permettant de faire du commerce autour du Lac des Hautes-Eaux. Assez schématique, il offre cependant suffisamment de possibilités pour agrémenter de nombreuses parties. Essayez-le.

L'offre...

Quel que soit le pays où se trouvent les joueurs, ils peuvent acheter une cargaison de marchandise et tenter de la revendre avec profit sur un marché étranger. La nature de cette marchandise (céréales, textiles, produits manufacturés...) et sa forme (un certain nombre de sacs, caisses, etc...) dépendent entièrement de l'appréciation du Maître de Jeu et des productions de la nation où se fait l'achat. Les joueurs n'ont qu'à préciser quelle somme ils souhaitent investir (ex : 500 pièces d'or de blé). Le MJ effectue alors en secret un jet (d10) sur la petite table ci-dessous pour déterminer la Valeur Réelle d'Achat de la marchandise achetée.

Dé Valeur Réelle d'Achat

1-5 La marchandise est vendue à un prix honnête.
6 Le prix est surestimé de 10 %.
7 Le prix est surestimé de 20 %.
8 Le prix est surestimé de 30 %.
9 Arnaque : la marchandise est défectueuse, le prix est surestimé de 1d100 %.
10 Affaire fabuleuse : le prix est inférieur de 1d100 % au tarif habituel.

Si un joueur réussit deux jets consécutifs (d20) sous son Intelligence, il peut avoir une idée plus ou moins juste de la valeur réelle de ce qu'il achète (une seule tentative). Il y a toujours la possibilité de marchander un prix (voir Marchandage, ci-dessous).

Faux frais

Le transport occasionne automatiquement des frais : bêtes de bât, péages des ponts, taxes d'entrée dans les villes et pays, marchandises perdues pendant le transport, prélèvements opérés par les guildes de marchands locales, etc... Le MJ est libre d'imaginer tout ce qui peut entraîner des dépenses pendant le voyage. Ces frais n'ont aucune influence sur le prix de revente, mais ils risquent de diminuer beaucoup les profits du marchand.

... et la demande

Le prix auquel peut être revendue une cargaison dépend de la demande existant pour ce produit dans le pays où se fait la vente. Pour connaître le prix maximum que peut demander un marchand pour ses produits, effectuez un jet (1d10) sur la table ci-dessous.

Dé Prix maximum

1-3 Il n'y a pas de demande pour les produits à vendre. On peut à peine les écouler au Prix d'Achat Réel.
4-6 Il y a une demande pour la marchandise, mais son prix ne peut pas être supérieur de plus de 1d4 x 10 % à sa Valeur d'Achat Réelle.
7-8 Il y a une demande pour la marchandise, mais son prix ne peut pas être supérieur de plus de 1d6 x 10 % à sa Valeur d'Achat Réelle.
9 Pénurie : la marchandise peut être vendue pratiquement à n'importe quel prix (dans les limites imposées par le MJ).
10 Surabondance : il n'y a absolument aucune demande pour la marchandise, elle est invendable ! A moins d'en accepter un prix dérisoire.

Procédure : quand un marchand arrive dans une ville, il est libre de fixer le prix qu'il veut pour sa marchandise. Il ne parviendra cependant jamais à la vendre si la somme demandée ne correspond pas à la demande existant pour ses produits. S'il vend sa cargaison à un prix inférieur à ce qui est pratiqué, il n'aura aucune difficulté à trouver immédiatement un acheteur. S'il demande trop, il ne vendra pas.

Marchandage (optionnel)

Les qualités humaines du marchand peuvent avoir une certaine influence sur le prix d'achat et le prix de vente de sa marchandise. Si le jeu que vous utilisez prévoit des compétences en marchandage, utilisez-les. Sinon, voici un système simple permettant de simuler un marchandage. Ainsi, les joueurs pourront peut-être acheter des marchandises en dessous du prix proposé et - pourquoi pas ? - les revendre au dessus du cours officiel.

Si le joueur-marchand emploie des arguments logiques pour négocier un prix, faites un jet (1d20) sous son Intelligence. Un résultat inférieur ou égal à cette caractéristique indique qu'il bénéficie d'une modification de 10 % à son avantage (-10 % à l'achat, +10 % à la vente).

Si le joueur-marchand fait appel à son bagout et à son charme, faites un jet sous son Charisme ou son Apparence. En cas de succès, il gagne 10 %.

Enfin, si le joueur réussit les deux jets de dé, il peut modifier le prix en sa faveur de 1D6 x 10 % (minimum 20 %).

Note : n'effectuez pas ces jets de dés automatiquement, laissez votre joueur incarner son personnage et décidez seulement ensuite s'il a droit à un jet sous l'Int, le Cha ou les deux.

Univers à vendre

Un jeu de rôle qui se joue dans le monde réel, c'est pas drôle ! Alors les créateurs de jeux et les passionnés ont imaginé des tas d'univers, plus ou moins fantaisistes et originaux, où il est possible de vivre des aventures fabuleuses. En voici quelques-uns, parmi les plus importants :

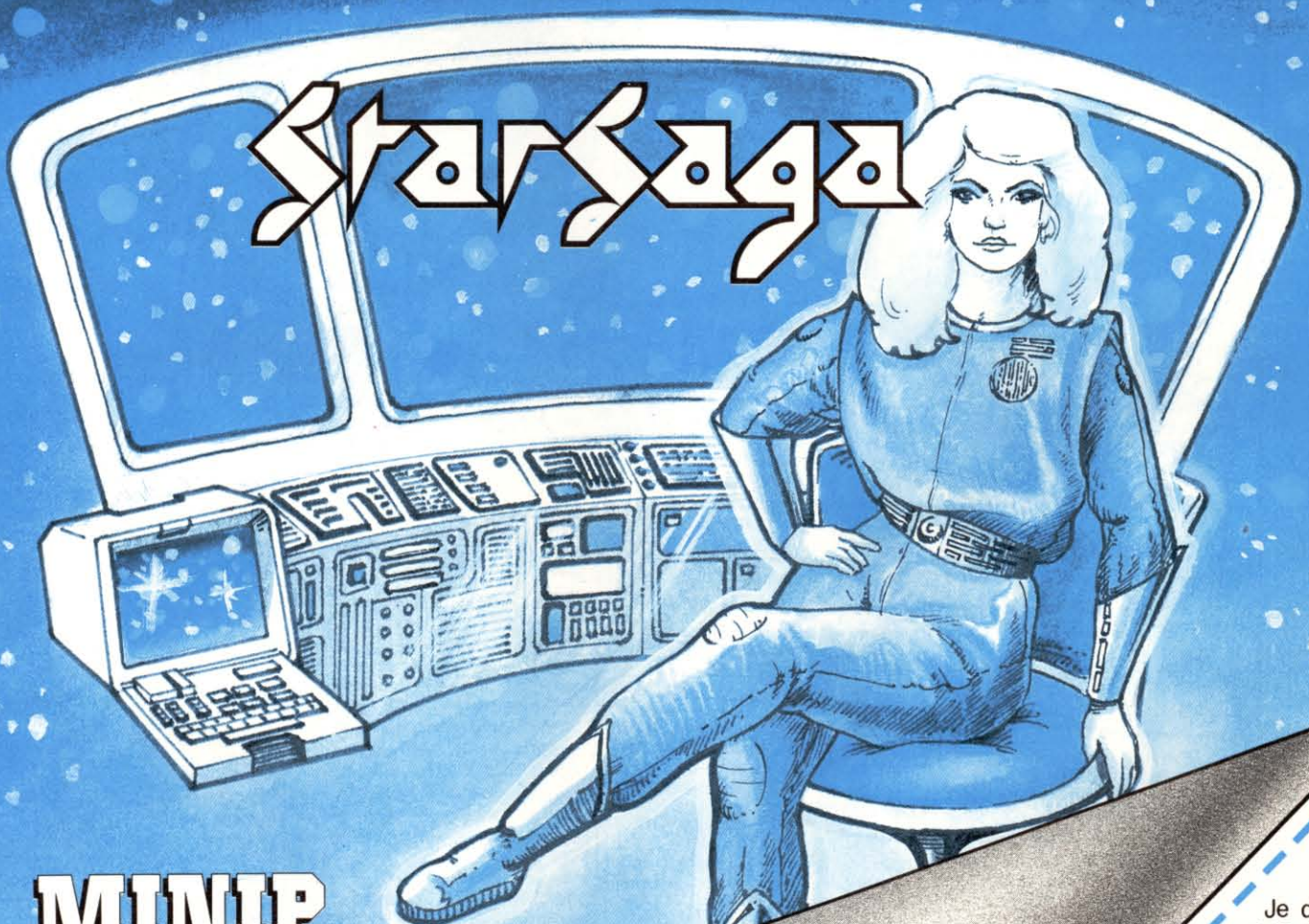
- **Alarian** (Casus Belli n°13). Aaaah, nos vertes années...
- **Aventurie** (Schmidt). Le monde de l'Oeil Noir n'est sans doute pas le plus original de tous, mais il ne manque pas de charme.
- **Dragonlance** (TSR). Comment ? Vous ne connaissez pas encore le monde de Krynn et la saga Dragonlance. Il s'agirait de corriger rapidement cette lacune, surtout qu'il est question que les modules AD&D soient publiés incessamment-sous-peu en français.
- **Empire of the Petal Throne** (Gamescience). Conçu par l'éminent professeur Barker, ce monde en a inspiré beaucoup d'autres.
- **First Fantasy Campaign** (Judges Guild). Le petit monde présenté dans ce supplément, aujourd'hui indisponible, a été conçu par Dave Arneson pour la Campagne de Blackmoor qui a servi de cadre aux premières parties de Donjons & Dragons, avant même que le jeu ne soit publié. Pour fanatiques seulement.
- **Forgotten Realms** (TSR). Le tout nouveau monde de TSR pour AD&D. Présenté en boîte, il nous a fait très bonne impression. A vous de juger...
- **Gazetteer (TSR).** Cette série de provinces présentée sous le format gros module est superbe. Pourquoi ne pas l'utiliser pour les régions un peu plus lointaines de Laelith ?
- **Glorantha** (Chaosium). L'univers de RuneQuest existait bien avant que ne soit inventé le jeu. Son créateur, Steve Perrin, en avait jeté les bases dès le milieu des années 60 dans un fanzine à tirage limité. Aujourd'hui, après d'innombrables suppléments, Glorantha est devenu l'un des univers les plus complets (et complexes !) du jeu de rôle.
- **Greyhawk** (TSR). Un beau monde (malheureusement pas assez détaillé) où sont censés se dérouler la plupart des modules d'AD&D.
- **Harn** (Colombia Games). Le monde médiéval-fantastique le plus détaillé que l'on puisse imaginer. Superbe et très cohérent, il est cependant très difficile à utiliser du fait de sa complexité.
- **Imperium** (GDW). Un univers entier comptant des milliers de systèmes solaires destiné à être employé avec Traveller, le jeu de SF.
- **Questworld** (Chaosium). Introuvable aujourd'hui, ce monde alternatif pour RuneQuest n'a pas eu un très grand succès.
- **Tregor** (Dragon Radieux). Un excellent monde médiéval superbement dépeint dans un supplément publié par nos confrères du Dragon Radieux. En français.
- **Wilderlands** (Judges Guild). Des quantités de cartes et de tables de rencontre. De quoi retapisser votre chambre, si vous réussissez encore à trouver quelques exemplaires de cette gamme de suppléments pour D&D.

36.15 MINIP

présente

LE 1er JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL

StarSaga



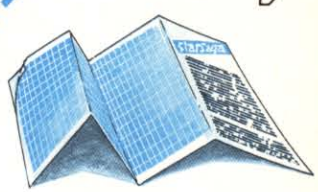
MINIP

C'est aussi

- Le caïd
- Le dernier mot
- Le yams
- Quizz ou double, Plein d'autres jeux et la messagerie

MINIPLAY S.A.
126 Boulevard Blanqui 75013 Paris
tél: (1) 43.36.84.84

Je désire recevoir gracieusement votre poster StarSaga



NOM _____

ADRESSE _____

_____

TÉL _____

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Avertissement

Ce scénario se déroule dans la province de Kaoca, décrite dans les pages de ce numéro. Il est recommandé au Maître de Donjon de l'étudier avant de poursuivre sa lecture. Les joueurs risquent de trouver cette aventure bouffonne au premier abord, voire même carrément absurde et idiote. Gardez vous de les détromper, jouez les Kaocaliens avec bonne humeur, rajoutez beaucoup de rires forcés, de plaisanteries hénaurmes. Au bout d'un moment, les plus bornés des aventuriers devraient commencer à se douter qu'il y a quelque chose de louche derrière toute cette joie. Et peut-être commencer à s'inquiéter...

Le Comptoir de l'Aventure

Laelith, la ville sainte du Roi-Dieu. Pour vos aventuriers novices, c'est le lieu rêvé pour trouver une mission ou un emploi, qui les fera peut-être entrer dans la légende. Mais au bout de deux jours de pérégrinations et déboires divers (utilisez les tables d'aventures dans Laelith, CB n°35), rien ne se présente. Finalement, ils se rabattent sur une petite taverne qu'on leur a recommandée, le Comptoir de l'Aventure, située dans l'une des ruelles de la Chaussée du Lac (L8).

Une étrange atmosphère se dégage de ce lieu enfumé. Par groupes de quatre, de drôles de citoyens discutent autour de tables carrées, et c'est à peine s'ils jettent un regard vaguement condescendant à la compagnie qui entre. Derrière le bar, un gnome à la peau mate nettoie consciencieusement un verre. Sur les murs, fixés par de petits clous, pendent des parchemins :

« Perdu Dragon Vert dans les Gorges d'Iratmiss. Récompense à qui le ramènera. Shutrann le Magistère. »

« L'armée de Gih Nak Tarb vous apportera argent, or, femmes et gloire. Bureau de recrutement à la porte de l'Immense Solitude Septentrionale. »

... Ainsi qu'une bonne trentaine d'autres que vous vous ferez un plaisir d'inventer. Ces annonces sont sérieuses, mais après enquête, les aventuriers prendront conscience qu'ils sont trop inexpérimentés pour espérer faire l'affaire. Enfin, faites-leur découvrir cette annonce anodine :

« Le Baron de Kaoca recherche jeunes gens intrépides pour travail généalogique. Aucune aptitude exigée, courage et astuce prévaudront. Bon salaire. »

Le gnome du bar renseignera succinctement les aventuriers sur la Baronnie. S'ils partent le soir, ils prennent un bateau à voile (1 PA) et font le trajet dans la nuit, poussés par un vent constant et rapide. S'ils partent le matin, ils passent une journée et une nuit dans une galère (2 PC) avant d'arriver en vue du grand Rocher Noir de Kaoca.

Ce scénario pour les règles Avancées de Donjons & Dragons est prévu pour un groupe de 4 à 7 aventuriers de niveau 1. Il est préférable d'avoir au moins un représentant de chacune des classes principales. Il est nécessaire de posséder le Manuel des Joueurs ainsi que le Guide du Maître de Donjon et le Manuel des Monstres (disponible bientôt-sous-peu).

Les mystères des provinces de Laelith

Le Sceptre Perdu

S'ils restent à Laelith, cette aventure est finie pour eux...

Le Baron a perdu la boule

Arrivés à bon port, les aventuriers empruntent une nacelle élévatrice pour accéder au sommet du Rocher Noir, car la pluie a rendu le sentier dangereux. Là, ils sont accueillis par Agnostiss, le conseiller privé du Baron Léonidas IV, qui les conduit jusqu'à la salle du trône. En arpentant les couloirs du palais, ils remarquent les murs de marbre, les poignées de porte en pierres précieuses, et une étrange matière moelleuse qui recouvre le sol et étouffe les bruits de pas.

Le Baron est un gnome débonnaire, très sombre de peau, et à la chevelure blanche. Il demande aux aventuriers de retrouver un élément du sceptre de son arrière grand-père Tolber II *(attention : prononcez bien son nom)*, une boule de plomb qui s'adaptait au bout du manche (il brandit un morceau de bois qui a l'air rongé par les vers). Il sait à peu près où elle se trouve, car on a capturé un kobold qui avait dérobé une autre partie de l'attribut de la souveraineté baronnique (l'attache en cuir). Ce kobold s'est échappé depuis, mais on pu suivre ses traces jusqu'à l'endroit où était censé se trouver le repaire secret de Pouilly, le magicien de la 3ème dynastie, qui s'essayait à la magie des esprits.

Note : si les aventuriers se renseignent sur la magie des esprits, Agnostiss leur racontera que Pouilly croyait soigner les gens possédés en les faisant parler de leur petite enfance, allongés sur un divan magique. Le Baron est bien ennuyé et voudrait réprimander le kobold pour son audace *« parce que des choses comme ça, ça ne se fait pas, pas du tout, et que c'est très très vilain »*. Comme il ne veut pas déranger les vaillants aventuriers pour rien, il leur donne une avance en matériel jusqu'à concurrence de 20 PO ; à leur retour, il leur remettra 100 PO pour des renseignements sur l'emplacement et les plans du repaire du kobold, et 1000 PO pour la boule du sceptre.

Quelques aides magiques leur sont également distribuées. Ainsi, il remet à chacun un médaillon qu'Agnostiss dit être un ancien sauf-conduit magique du magicien Pouilly. Il ne connaît pas son utilité, mais pense qu'il peut être utile. En-

suite, il donne un ou deux parchemins, notamment un *Silence* pour un clerc, et un *Chute de Plume* pour magicien. Enfin, il remet une dague en argent (20 PO) à chaque voleur ou guerrier.

La région

En suivant les indications précieuses fournies par le conseiller du Baron, les aventuriers arrivent sans encombre au fond de la vallée de Kaoca, aux abords d'une charmante bourgade : Vilagevil (vous pouvez éventuellement rallonger le voyage en faisant passer les aventuriers par le parc d'attraction de Kolocoa). Les habitants sont tous au courant du « piège » (voir « L'histoire véritable », plus loin), mais ils ne diront rien qui puisse détromper les aventuriers.

Dans ce village, il y a une auberge, un maire, un vieux du village, un bazar et une petite bibliothèque.

L'auberge où l'on boit

C'est ainsi que s'appelle cet auguste établissement tenu de main de maître par un gnome rondouillard. Si on interroge ce dernier, il dira que des pillards nocturnes rôdent dans les environs, que des poulets ont disparu, et que même des oeufs ont été volés. C'est sûrement encore un coup des kobolds !

Un client chenu est attablé dans un coin de l'auberge, c'est le vieux du village. Il connait bien l'histoire de Pouilly, un magicien toqué qui disait guérir les gens en les faisant allonger sur un divan. Après plusieurs verres, il se souviendra qu'il paraît que l'entrée de son repaire est sous la souche du grand chêne du Bois Huant.

Le bazar où l'on vend

Vous y êtes accueilli comme des rois, pourvu que vous ayez de l'argent... Le marchand vend tout ce qui est indiqué dans le Manuel des Joueurs (si on lui demande une galère, il ouvrira l'immense remise qu'il possède et montrera les quatre bateaux qu'il possède), au prix indiqué. Mais, il rachète avec 10 % de rabais.

La bibliothèque où l'on lit

Aucun livre intéressant, on ne se repaît ici que de traités d'agriculture. Un livre est posé en évidence sur un lutrin : « Passages secrets du Bois Huant ». Il indique que les plus grands chênes de ce bois ont autrefois été plantés pour camoufler des entrées de cavernes.

Le maire est à la mairie et passe son temps à remplir des formulaires avec un large sourire. Les livres de son cadastre indiquent très précisément l'entrée du repaire de Pouilly, près de la souche du grand chêne du Bois Huant. Le maire constate, avec surprise, que le mage n'a pas payé ses impôts locaux depuis 763 ans. Comme il n'a pas le temps de s'occuper de ça en ce moment, si les aventuriers pouvaient signaler le fait au propriétaire, il leur en serait reconnaissant.

Le donjon

Oui, l'entrée est bien sous la souche du grand chêne du Bois Huant ! A partir de maintenant, reportez-vous au plan et lisez la description de chacune des pièces. La procédure est classique et devrait vous être familière. Lisez quand même au préalable le chapitre : « L'histoire véritable ».

Caractéristiques générales : les couloirs font, si possible, 3 mètres de haut et 3 mètres de large. Les portes sont en bois épais et ne sont pas verrouillées (en cas contraire, c'est indiqué). Des boules de pierre d'un pied de diamètre sont scellées au plafond tous les 15 mètres, on y a lancé un sort de *Lumière Eternelle*. Seules exceptions à cet éclairage confortable, quelques culs de sac sont plongés dans les *Ténèbres*. Ils abritent des GAMI : Générateurs Aléatoires de Monstres Illusoires. Ces générateurs ont 1 chance sur 12 à chaque tour (10 mn) de se déclencher. Les monstres ainsi créés (tous du premier niveau, à tirer aléatoirement) se dirigent vers les aventuriers, viennent les déranger, leur faire peur, et se replient avant de disparaître dans l'ombre. Il n'y a pas d'autres monstres errants.

1. Le chêne. Il faut descendre le long d'un goulet étroit. Les aventuriers qui ont des armures encombrantes ne peuvent pas passer.

2. Long couloir. Rien à signa-

ler, sinon une *Bouche Magique* au milieu qui annonce. *« Prenez place et attendez la secrétaire. Merci ! »*.

3. L'entrée. Il s'agit d'une pièce aux murs de marbre noir. Au milieu, un petit muret (2m de haut) en forme de fer à cheval isole deux champignons. Ils appartiennent à une variété de *Criards* (Shrieker, MM p.87) qui, au lieu de hurler, produisent un son proche du hululement de la chouette. La porte sur la droite est fermée à clé (celle-ci se trouve dans le secrétaire de Pouilly).

4. La salle d'attente. Elle est meublée de banquettes aux coussins un peu mités. Sur la droite, des portes battantes donne accès aux commodités. La porte du fond supporte une petite pancarte : *« Attendez d'être appelés »*.

5. Salon de consultation. Une bibliothèque couvre le mur du fond de tous ses livres. Devant, un superbe bureau et un fauteuil de cuir, à gauche, un secrétaire ; à droite un divan.
La bibliothèque contient de nombreux ouvrages sur l'enfance de toutes les races humaines et demi-humaines, des traités sur la possession des âmes, sur la suggestion et l'hypnotisme. Aucun n'est magique. Derrière les livres, est cachée une petite tirette qui, quand on l'actionne, ouvre un passage secret vers la pièce 12. Le bureau est vide. Par contre, le secrétaire contient des parchemins vierges, des bouteilles d'encre séchée et des plumes. Un seul manuscrit, en gnome, indique *« Ne pas oublier les impôts locaux. »* Au fond d'un tiroir, il y a une petite clé en bronze qui ouvre la porte de la salle 3.
Le divan est magique. Quand on s'y allonge, on se remémore des souvenirs oubliés depuis longtemps, qui peuvent procurer des sensations agréables ou non. De plus, tout sort de *Suggestion* lancé sur la personne allongée se fait sans jet de protection.

6. Les cuisines. Superbes en leur temps, elles croulent désormais sous la poussière. Décrivez force ustensiles, mais aucun bahut de rangement ou d'endroit pour stocker la nourriture, et pas plus que de couverts.

7. La salle du trône. Divisée en deux parties, cette très grande pièce servait (enfin, aurait dû servir) aux banquets et aux bals. La grande table en U est recouverte d'un drap blanc. Le trône, très inconfortable, est en marbre noir. Le conduit de la cheminée s'arrête à trois mètres de hauteur ; pourtant l'âtre porte d'anciennes traces de feu. Enfin, il y a une armoire fermée à clé, mais elle s'ouvre sans problème, car son bois a travaillé et ses portes sont disjointes. On y trouve des instruments de musique : viole, pipeau, cymbales, triangle, cornemuse ; le tout dans un état lamentable.

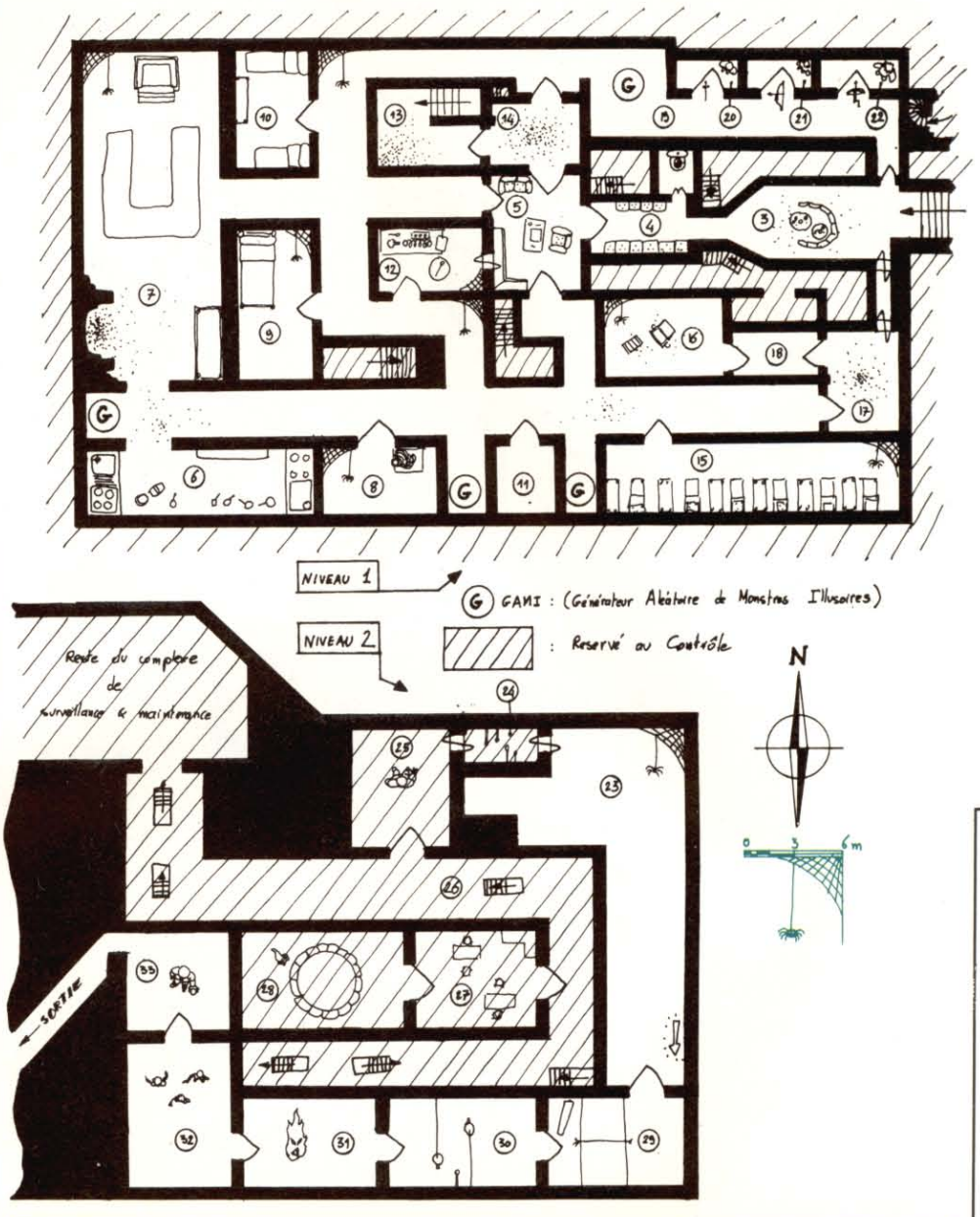
8. La réserve. A moins d'être très habile et de faire très attention, le personnage qui ouvre la porte de cette salle bousculera une chaise, qui, elle-même, fera tomber une pile d'assiettes posée sur un petit meuble. A part des chaises et des assiettes à soupe, il n'y a rien. Le fond des assiettes intactes révéle de très jolis dessins champêtres.
Si on reconstitue les assiettes brisées (24 à 48h), on découvre une suite de dessins représentant un magicien faisant la vie à Laelith et dépensant de l'argent sans compter.

9. La chambre à coucher. Elle ne contient rien, à part un grand lit. En dessous de ce dernier, il y a une cuvette en fer, et sous l'oreiller, une chemise de nuit magique. Si on l'enfile, on subit un sort de *Sommeil* (2 charges).

10. Le quartier des servantes. Deux lits ordinaires, avec deux noms gravés sur le côté : Graziella et Furvilt. Une petite armoire sur la droite contient deux balais, un plumeau, un seau vide et une serpillière.

11. La salle vide. Pas si vide que ça, puisque dans un coin on trouve un parchemin qui porte ces mots : *« Le secret de mon trésor vous apparaîtra si vous mangez toute la soupe. »*

12. Le laboratoire. La porte est fermée par un *Verrou Magique*. Il y a des cornues, des alambics, des fioles, bref... de quoi faire baver le moindre des magiciens. Evidemment tout est dans un état lamentable et inutilisable. Si vous jouez avec les règles de l'Unearthed Arcana, soyez gentil avec vos joueurs et donnez-leur quelques cantrips. Au centre du laboratoire, sous un globe de verre, repose un bâton magique. Il s'agit d'un simple morceau de bois sur lequel on a lancé dix sorts de *Bouches Magiques*. Chaque charge ne se déclenche qu'en présence d'un membre d'une race bien précise et lance alors une jolie insulte dans la langue correspondante. De quoi gâcher à jamais une tentative d'approche diplomatique...



Le bâton d'insultes
a) Nain : *Va donc, hé, tête de nain !*
b) Hobbit : *Ca pue des pieds ici !*
c) Elfe : *Les elfes sont tous des pédés !*
d) Orc : *Pauvre crétin stupide, couille-molle, peigne-cul !*
e) Humain : *Aventurier stupide, tu vas morfler !*
f) Gnome : *Tiens, un nain rachitique qui a eu la jaunisse !*

g) Géant de feu : *Eh, machin, ta mère a eu la rougeole et elle a oublié de te jeter après ? !*
h) Homme lézard : *Oh, un sac à pattes !*
i) Ogre : *A sentir ton haleine tu manges plus d'ail que d'enfants, minus !*
j) Dragon rouge : *Hé ho, rigolo ! On peut prendre ton trésor ?*

13. L'escalier. Rien à signaler, vous pouvez descendre.
14. Secrétariat. C'est ici qu'étaient rangées les fiches des clients de Pouilly, les livres-comptables, etc.. Mais les trois kobolds qui vivent là ont mangé tous les papiers et réduit les meubles en sciure.

3 Kobolds (CA : 7, DV : 1 à 4 pts de vie, Dégâts : 1d4 -dague-).

15. Salle des gardes. Six lits et des petites armoires laissent penser que des gardes résidaient ici. En fait la pièce est vide et sans intérêt.
16. La salle du trésor. Vide et poussiéreuse, un trou au plafond mène jusqu'au centre d'un chêne creux à la surface. Visiblement, on est déjà passé par là. Par contre, dans le chêne, on trouve une fiole au contenu brumeux. L'étiquette collée dessus dit : *« Mes meilleurs souvenirs. »*
Elle contient un *Gardien des âmes* (voir CB n°6). Pour nos lecteurs qui ne posséderaient pas cet incunable, disons simplement que la fiole contient un génie brumeux invincible (pour des aventuriers niveau 1), qui sort dès qu'on la débouche, enveloppe l'aventurier et l'attire avec lui dans cet espace minuscule, avant de remettre magiquement le bouchon.

Le seul moyen de tuer le génie, et de libérer les prisonniers, est de briser la fiole en la lançant par terre. A ce moment-là, une jeune fille apparaît ; suivant vos préférences, il s'agit d'une houri, d'une courtisane ou d'une magicienne débutante. Dans tous les cas, elle est superbe, se nomme Mélodia et sait user de tous ses charmes. Elle raconte qu'elle vivait avec Pouilly qui la comblait de cadeaux, jusqu'à ce qu'il lui offre un flacon de parfum : *« Mes meilleurs souvenirs. »*
En fait, c'est une comédienne engagée par les gnomes pour semer la zizanie dans le groupe, afin de l'éprouver.
17. Antichambre. Impossible de dire ce qu'il y avait ici avant que les kobolds ne saccagent tout. La porte à droite porte l'inscription : *« Salle du trésor »*.

5 Kobolds (CA : 7, DV : 1 à 4 pts de vie, Dégâts : 1d4 -dague-).

18. Couloir piégé. Quant on actionne la poignée du fond, le couloir s'ouvre en deux dans le sens de la longueur après un délai de 1mn (le temps pour un voleur très chanceux de crocheter la serrure). La fosse est profonde de 6 mètres, mais une corde cachée sur le côté permet d'y descendre ou d'en sortir (les kobolds essayeront de se réfugier là en cas de coup dur). Le couloir se remet en place quand on referme la première porte.
19. Au centre de cette pièce, un sort de *Ténèbres Eternelles* cache un GAMI (voir l'annexe sur la construction du donjon).
20. Salle d'entraînement. Une épée à deux mains est posée contre la porte à côté d'un panneau : *« Attention à l'ogre ! »*. A l'intérieur, un automate ressemblant à un ogre attaque tout ce qui se présente. Si on lui dit *« Stop »*, il s'arrête.

Faux ogre (CA : 8, DV : 2, PV : 10, Dégâts : 1-8).

21. Salle d'entraînement. Un arc est posé contre la porte ainsi que l'avertissement : *« Attention au troll ! »*. A l'intérieur un automate ressemblant à un troll attaque. Si on lui dit *« Stop »*, il s'arrête.

Faux troll (CA : 7, DV : 3, PV : 12, Dégâts : 1-8).

22. Salle d'entraînement. Une arbalète est posée contre la porte ainsi que l'avertissement : *« Gare au balrog ! »*. A l'intérieur un automate ressemblant à un balrog attaque. Si on lui dit *« Stop »*, il s'arrête.

Faux balrog (CA : 6, DV : 4, PV : 20, Dégâts : 2-8).

23. Le hall. Seul intérêt : une flèche lumineuse sur le mur qui indique d'aller vers la salle 29.
24. Passage secret. Des leviers à l'intérieur permettent de l'ouvrir sans difficulté. Par contre, le jet est normal quand on vient de la salle 23.
25. Le gardien. Un golem de fer empêche de passer quiconque n'a pas le mot de passe : *« Esjtoiramakilana »*. De plus, la porte a un *Verrou Magique*. Gravé sur la porte : *« Personnel autorisé seulement »*.
26. Ces couloirs aux nombreux escaliers permettent aux surveillants d'aller observer le niveau 1.
27. Coordination. C'est ici que

TREGOR UNIVERS MEDIEVAL

TREGOR... ? UN UNIVERS MULTIJEUX VRAIMENT FANTASTIQUE !

DÉJÀ PARUS : • **Trégor,** brochure de présentation (histoire, politique, religions, économie, diplomatie...), 56 pages, couverture quadri avec carte format 60 × 80.

• **Aventures en Trégor :** 1re campagne dans le monde : une légende, six scénarios en 2 livrets (texte 48 p., plan 12 p.).

À PARAÎTRE : Atlas de Trégor, 100 pages, 30 cartes d'état-major. Couverture quadri. Les 150 premiers exemplaires de cet ouvrage, version luxe numérotée, sont vendus dès aujourd'hui en souscription (sortie mars 1988).

PLUSIEURS MILLIERS DE JOUEURS VIVENT DES AVENTURES PASSIONNANTES DANS LE MONDE DE TREGOR POURQUOI PAS VOUS ?
(Brochures en vente également dans les magasins spécialisés)

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
Veuillez me faire parvenir :
☐ Trégor Univers Médiéval 89 F
☐ Aventures en Trégor 70 F
☐ Atlas de Trégor en souscription 140 F
Port : 1 brochure 10 F, 2 brochures 15 F, Atlas gratuit.
Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de "Dragon Radieux".

EDITIONS DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38150 MORESTEL

les observateurs viennent annoncer où en sont les aventuriers, rédiger leurs notes, etc...

28. Salle du Maître de Donjon. Penché sur un bassin magique, ce magicien gnome très puissant peut observer les aventuriers à distance quand il le veut.

29. Sur la porte est indiqué : « Voleur ». Dans la salle, une fosse profonde (15 mètres) et large (6 mètres) est traversée par une corde solide. De l'autre côté se trouve une planche de de 7 mètres de long sur 1 de large.

30. Sur la porte est indiqué : « Clerc ». Des pendules géants oscillent en se balançant. Leurs bords sont très coupants (1-6 de dégâts). En fait il se « jettent » sur l'aventurier qui a peur et « évitent » celui qui a du courage. De l'autre côté, un levier les désactive.

31. Sur la porte est indiqué : « Magicien ». Un élémental de feu au milieu de la pièce dit : *« Répondez à ma question ou périssez dans les flammes »*, puis il se tait. Dès qu'on l'interroge, il se met à gonfler et à gronder. Il s'agit d'une illusion qui ne peut rien faire de bien grave.

32. Sur la porte est indiqué : « Guerrier ». Trois Zeudecés attendent ici (voir CB n°41). Si vous ne connaissez pas ces monstres, remplacez-les par un zombi par aventurier présent.

Zombi (CA : 8, DV : 2, Dégâts : 1-8, Alignement : Neutre)

33. Le golem de fer. Cet occupant ne fait aucune difficulté pour laisser passer les aventuriers. Il tient dans la main droite une boule de plomb et pose la question suivante : *« Que venez-vous chercher ? »*. Il donne la boule dès qu'on prononce le nom de Tolber II. Sinon, il se défend dès qu'on l'attaque (pas la peine de lancer les dés, il donnera un coup qui mettra automatiquement les attaquants à -3 pts de vie).

La sortie

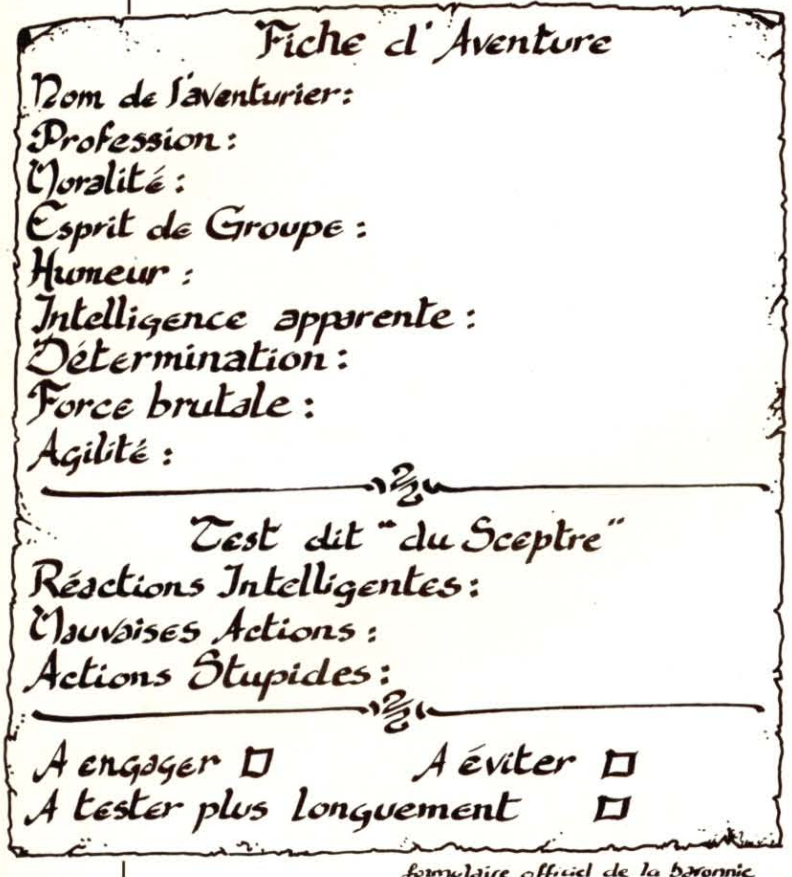
Une fois sortis par le tunnel, les aventuriers sont accueillis par un vieux gnome à la longue barbe, escorté de 12 gardes à l'air sévère. Il s'installe sur une petite chaise et prend des feuilles de parchemin pour les lire (jouez-le comme un vieux professeur rendant des copies à de mauvais élèves). Servez-vous des notes que vous aurez prises en cours de jeu.

Attention, signalez ainsi toute attaque effectuée contre un monstre sans sommation ni discussion préalables, et tout meurtre commis hors du cadre de la légitime défense. Les clercs qui n'ont pas soigné les mourants sont accusés de non-assistance à personne en danger. Si des personnages ont volé d'autres personnages, indiquez-le aussi. Puis donnez des peines de prison pour les contrevenants. (Meurtres : 3 à 12 ans ; vol : 2 à 24 mois ; non-assistance : 1 à 48 mois.)

Les joueurs ont alors intérêt à demander un vrai procès, qui leur sera accordé, afin de pouvoir se défendre. Leur meilleure tactique devrait être de montrer que la Baronnie les a incités à ce comportement. Faites un maximum de théâtralisation (genre « Messieurs les jurés ») et accordez des réductions de peine en proportion.

Si, par un malheureux hasard, ils sont quand même envoyés en prison, faites leur rencontrer des criminels enfermés pour des motifs comme attaque à main armée, vol à la tire, agressions racistes non provoquées, et quelques détenus sous un régime de haute surveillance : ceux inculpés de trafic de friandises.

Quand vos aventuriers quitteront enfin la Baronnie, ne vous en faites pas, ils y regarderont à deux fois avant d'accepter un nouveau contrat...



formulaire officiel de la baronnie destiné aux rapports sur les visiteurs du "Bois Hurlé".

Texte
Pierre Rosenthal
Illustration
Eric Larnoy
Plan
Stéphane Truffert

L'histoire véritable

Il y a 1200 ans, le Baron Ladislav II de Kaoca eut sa sixième crise de foie. La préparation de la potion qui pouvait le soulager nécessitait d'aller recueillir des plantes rares dans des lieux périlleux. Par manque d'aventuriers susceptibles d'aller lui chercher ces ingrédients, le Baron manqua de mourir. C'est pourquoi il décida, plus tard, de créer un centre d'entraînement pour aventuriers, afin d'avoir toujours une liste de personnes compétentes prêtes à partir à l'aventure. Pour ce faire, il contacta un architecte (Orthorombic), un magicien puissant (Julienas) et un mercenaire d'expérience.

Le centre

Ils construisirent alors un « donjon » qui devait tester les aventuriers. Son but n'était pas d'être méchant et de les tuer à coup sûr, mais plutôt de mesurer leur intelligence, leur capacité à former une équipe soudée et volontaire.

Ce centre est construit en deux parties : le « terrain de jeu » et le réseau de surveillance. Chaque endroit du terrain de jeu peut être observé grâce à des portions de mur sans tain (sort de « Transvision Permanente », niv. 8). Des équipes se relaient sans cesse pour renouveler les objets magiques, nettoyer les couloirs, etc... En cas de problème grave, on peut ainsi évacuer un personnage mourant qui aurait été abandonné par ses collègues.

Quoiqu'il se passe, on essaye d'éviter la mort des personnages. L'amulette donnée par Agnostiss est chargée avec un sort spécial de « Portes de la VieRenouvelée ». C'est à dire que tout personnage qui passe en-dessous de 0 points de vie est ramené automatiquement à 1 point de vie. L'amulette ne marche qu'une fois et perd alors sa luminosité.

Les monstres du centre

Ils sont tous sous l'influence d'une Quête Magique. Ce sont des délinquants condamnés à 10 à 20 ans de réclusion et qui sont « volontaires » pour résider dans le donjon. Chaque aventurier amené entre -1 et -8 pts de vie leur retire 5 ans de réclusion. Charmés, ils sont conditionnés pour ne pas révéler la vérité sur le centre. Ils diront qu'ils ne sont qu'une bande de pillards.

La fiche d'aventure

Chaque aventurier est noté (comme pour un examen) sur un parchemin qui ira ensuite dans les archives de la Baronnie. Evidemment, au moment de leur entrevue avec Léonidas, les aventuriers ont été sondés pour connaître leurs pensées et leur alignement.

Remplissez une fiche pour chaque personnage et notez soigneusement les actions stupides ou intelligentes qu'il fait. Les gnomes espèrent que les aventuriers remarqueront, au minimum, qu'ils sont trop payés, que les monstres du donjon n'ont pas de quoi manger, que des gardes auraient aussi bien pu aller chercher le sceptre, etc..., etc... Notez aussi toute action individuelle détruisant l'esprit de groupe (vol, cachotteries). Bref, préparez un rapport que vous lirez à la fin de l'aventure à vos joueurs.

Attention, l'expérience a prouvé que nombreux sont les joueurs qui veulent ensuite lyncher le Maître du Donjon. Si par contre ils ont apprécié, essayez Paranoïa.

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Votre spécialiste vous attend

- Wargames
- Jeux de rôle
- Figurines
- échecs - go...
- Jeux de diplomatie
- Les grands classiques et les autres...

Conditions clubs

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

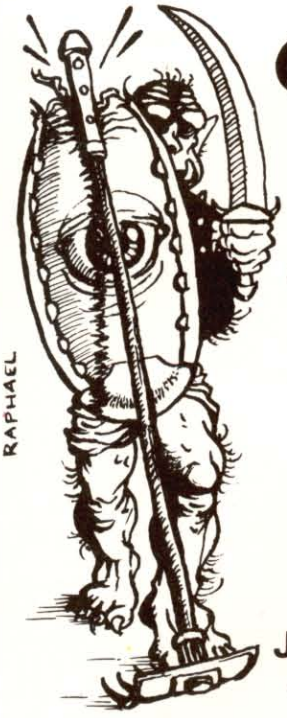
TEL. : 42.83.52.23

RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)

Réservez-le en téléphonant à Isabelle au 16 (1) 45.63.01.02.

MEME LES ORCS FONT TRAVAILLER LEURS...



cellules grises

au
Centre Commercial
Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

JEUX DE ROLE
ACCESSOIRES
FIGURINES
WARGAMES
CASSE TETE
JEUX DE SOCIETE
JEUX D'ECHECS

UN SCENARIO pour Solo CASUS BELLI

La

La vie d'un shaman orc n'est vraiment pas facile. Meutre le matin, torture l'après-midi, sabbat le soir, envoûtement la nuit... Et quant en plus, on commence à perdre son influence, rien ne va plus. Saurez-vous aider Ub'Gurütz à trouver la barbe du pouvoir ? Serez-vous aussi méchant et vicieux que lui ? Et comme on est gentil avec vous, pas de dés ou de règles pour cette aventure en solitaire, juste des choix. Afin de vous évitez les migraines des lendemains de fête.
Je vous souhaite d'épouvantables moments.
Votre Onc'Krikork.

1. C'est le nez penché dans un vieux grimoire que j'eus la révélation qui allait bouleverser ma piètre existence de Prêtre-Shaman-Sorcier des orcs du Durgwaith, sans cesse bafoué, humilié et traîné dans la boue par Ur'Gor, le chef du clan.
Voilà une lune encore, il avait prétendu connaître mieux que moi les rites de notre belle religion et, en particulier, l'art d'arracher les yeux pour les offrir pieusement à Gruumsh, le Tout Puissant. A cause de cette sombre charogne de Ur'Gor, je perdais toute ma crédibilité, mes frères me consultaient de moins en moins pour résoudre leurs problèmes quotidiens. Cela ne pouvait plus durer ; et là, en belles lettres rouges sur le parchemin miteux d'un des ouvrages d'Agric le Noir, mon maître spirituel, m'était offert le moyen de remédier à cette situation intolérable. Enfin, j'étais parvenu à transcrire et à comprendre ce qu'il avait écrit maintes décennies auparavant dans une langue dont moi seul connaissais les astuces. Enfin, le chapitre « Comment Accroître sa Puissance » m'était ouvert. En voici une traduction approximative en orc contemporain :
« Si au Pouvoir tu veux accéder,
Et si par un pacte tu es prêt à te lier,
Cherche la Barbe de la Naine
Et tes invocations ne seront point vaines. »
Suivait une liste d'onguents, poudres, crapauds et autres ingrédients, ainsi que quelques incantations dont la combinaison savante ne devait produire rien d'autre que le tant convoité Philtre de Pouvoir !
La magie noire ne me faisait pas peur. Il me fallait maintenant trouver une barbe de naine pour lier les autres composants, et la quête de ce rare « condiment » ne serait pas sans danger. Où trouver une naine barbue et comment lui subtiliser sa barbe, attribut dont elle ne se séparerait sûrement pas volontiers ? Tels étaient les problèmes qui se posaient à moi. Le premier fut rapidement résolu par Nar Uzgut l'Ecorcheur, un assassin besogneux qui oeuvrait dans les parages d'une petite bourgade du nom de Dorlas. Ce brave demi-orc était un ami de longue date et je m'étais souvent rendu chez lui pour lui demander conseil. Je lui exposais sans détour l'objet de mes recherches et, à ma grande joie, il m'apprit qu'à Dorlas même, une naine à la barbe opulente nommée Gabriella Groïn était propriétaire et tenancière de l'Auberge du Chêne Vert. Cependant, je dois l'avouer, les naines m'inspirent une sainte horreur, depuis que tout petit... mais c'est une autre histoire. Et la description que Nar Uzgut me fit de celle-là n'avait rien de réjouissant et m'effraya passablement. L'Ecorcheur refusant tout net d'aller raser la naine pour mon compte -habitant à l'intérieur du village où il était toléré, il se refusait à effectuer une telle besogne, et puis, il travaillait toujours à l'extérieur de Dorlas sur la route du Nord ou à l'Est, par où arrivent les marchands, etc...- je dus donc me résoudre à me charger moi-même de cette affaire. Alors, dans mon encéphale en ébullition, naquit un plan diabolique : je n'avais qu'à me déguiser en naine grâce à l'art de Nar Uzgut et à quelques fins sortilèges, à me faire embaucher à l'auberge et de là, je pourrais oeuvrer en toute quiétude... je décidais d'adopter ce stratagème. Le lendemain, usant de toutes sortes d'artifices ingénieux, Nar Uzgut fit de moi une jeune naine à la barbe blonde et soyeuse. Me contemplant dans un miroir, je n'en crus pas mes yeux ! Et je ne fis intervenir ma grande magie que pour quelques détails tout à fait mineurs. Je glissai sous ma robe de toile épaisse, attachés à une fine ceinture de cuir, un couperet à lame courbe, une bourse contenant quelques pièces d'argent, une fiole

de potion rougeâtre pouvant me rendre invisible pendant quelques heures, une boîte de poudre blanche aux effets meurtriers et enfin, une petite gemme bleue aux pouvoirs légèrement hypnotiques enfermée dans un petit sac de peau de daim.
J'étais fin prêt. Je remerciai Nar Uzgut en lui glissant quelques pièces, lui confiai mes armes et mes habits de Grand Shaman et je partis vers l'Auberge du Chêne Vert. Je marchais d'un pas rapide dans la Grand'Rue parmi les villageois affairés, tout en appréhendant un peu la rencontre avec la redoutable naine. L'auberge n'était plus qu'à une cinquantaine de toises, quand soudain...
Allez en 12, en 15, en 22 ou en 25 ; le hasard seul décidera...

Quelques villageois, précédés par le chétif mari de Gabriella Groïn, accouraient déjà, mis en alerte par le vacarme de la mêlée. Que faire ? Donner avec mes dernières forces une terrible secousse pour échapper à l'emprise de la naine et m'enfuir à toutes jambes, ou prendre le temps de boire ma potion d'invisibilité ? Je devais me décider rapidement. Le temps pressait !
Si vous optez pour le premier choix, allez en 24. Si la potion d'invisibilité est encore en votre possession et si vous choisissez de l'utiliser, allez en 10.

5. Naturellement, je refusais catégoriquement. Il ne manquait plus que ça : un nain voulait m'épouser ! En entendant ma réponse, le « nabrisa. Je devais fuir maintenant. J'étais suffisamment vengé. Je fis volte-face, mais Gabriella Groïn était là, me barrant le passage vers la sortie. Dans sa main droite, elle tenait une énorme poêle de fonte... Je déglutis bruyamment et fis un bond de côté en anticipant le coup qu'elle allait me porter. La poêle défonça totalement une chaise... C'était le moment. Je plongeai en avant, puis me redressai, j'étais devant la porte, presque sauvé. Je l'ouvris. Derrière moi accouraient Gabriella Groïn et le nain mercenaire encore vivant. Avec colère, j'envoyai mon tronçon d'épée sur la naine -mais il aurait fallu bien plus pour percer son cuir épais- et je disparus dans la nuit.
Allez en 38.

Les aventures de Ub'Gurütz le boiteux

barbe du pouvoir

2. Pendant près d'une semaine, je travaillai d'arrache-pied, comme une vraie bête de somme. J'en faisais toujours plus que ce que Gabriella Groïn me demandait, sans voir un quelconque changement dans son comportement à mon égard.
Allez en 17 ou en 39, le hasard seul décidera...

3. Tout en avançant quelques explications oiseuses, je détachai ma bourse de la ceinture à laquelle elle était fixée et l'agitai ostensiblement sous les yeux de la naine. Elle ne fut pas longue à comprendre mes allusions, mais j'aurais dû me souvenir que la loyauté des nains l'emporte souvent sur leur cupidité. Au lieu d'accepter mon offre, elle se saisit d'une énorme casserole de cuivre, la bave aux lèvres, comme un taureau furieux. J'esquivai un premier coup d'une puissance inouïe et me précipitai vers la porte de la salle, mais la naine me rattrapa par l'encolure et me souleva de terre tout en appelant à l'aide... Déjà des villageois, précédés par le petit mari de la naine, pénétraient dans la cuisine. Je n'avais plus qu'une chose à faire : me libérer et fuir à toutes jambes...
Allez en 24.

4. Je sortis ma vieille épée d'acier noirci de sous ma robe paysanne et effectuai plusieurs passes rapides et éloquentes tout en poussant un célèbre cri de guerre orc, avant de me ruer, les narines dilatées, sur la naine effarée et -heureusement- sans défense. Mais sa stupeur fut de courte durée, et avant même que j'ai pu lui porter le coup fatal, la « bête » me souleva de terre, moi Ub'Gurütz, de son bras gauche majestueux et velu ! Avec sa main droite, elle me désarma et m'assena un terrible coup sur la tête du plat de mon propre couperet. Ce qui me calma passablement. J'étais couvert de sueur : quel sort me réservait la naine ? ! ! Ses yeux cruels semblaient lire dans mes pensées. La situation était tout à fait insoutenable.

bot » se mit à sangloter d'une façon pitoyable. Après quelques minutes, il arrêta de pleurer et se moucha bruyamment dans un mouchoir qui avait les dimensions d'un torchon. Il ravala ses larmes et leva vers moi des yeux rougis qui ne m'inspirèrent aucune pitié, mais bien plus une envie de meurtre (je déteste ceux qui pleurnichent pour des futilités). Et soudain, sans aucun avertissement, cet idiot se cramponna comme un forcené à ma barbe. Cette coutume naine des plus bizarres fut ma perte car, bien évidemment, ma barbe postiche se détacha... Comble de malchance, Gabriella Groïn était au comptoir et assista à toute la scène. Je n'avais plus qu'une chose à faire : m'enfuir. Le nain qui était la cause de ce gâchis gisait inanimé sur le sol, sous l'effet du choc produit par ma fausse barbe. Je courus jusqu'à la porte de l'auberge, l'ouvris et disparus dans la nuit...
Allez en 38.

6. ...Ma bourse avait disparu ! J'avais beau la chercher, elle n'était plus là. Un voleur s'était joué de moi, le vieux shaman retors. (Peste !)
Allez en 40.

7. Je dégainai sauvagement la petite épée d'acier noir qui était dissimulée sous ma robe, tout en prononçant une phrase maléfique qui éteignit presque totalement le feu éclairant la pièce. Les runes qui étaient gravées sur la lame courbe du couperet se mirent à luire d'un éclat infernal. Le chef des nains se jeta sur moi et s'empala jusqu'à la garde sur mon épée. Je poussai un cri terrible et sardonique. Un vent de panique souffla dans la taverne. Les voyageurs venus là pour se reposer couraient dans tous les sens. Les deux autres nains hésitèrent... L'un d'eux voulut s'emparer de mon arbalète, mais avant même qu'il ait pu esquisser un geste, sa tête roula sur le sol. Le dernier, saisissant sa hache de guerre, me porta un coup terrible. Je parai de mon mieux avec mon épée courte mais, sous le choc, la lame se

8. Je me résolus à accepter de faire le service dans la salle commune de l'Auberge du Chêne Vert. Ca ou autre chose... Ce qui comptait vraiment, c'était de trouver l'occasion propice pour raser la naine ! Je commençai à travailler le jour même.
Avez-vous rencontré des mercenaires nains avant d'être embauché(e) ? Si oui, allez en 30. Si vous avez rencontré un nain romantique, allez en 31. Sinon, allez en 33.

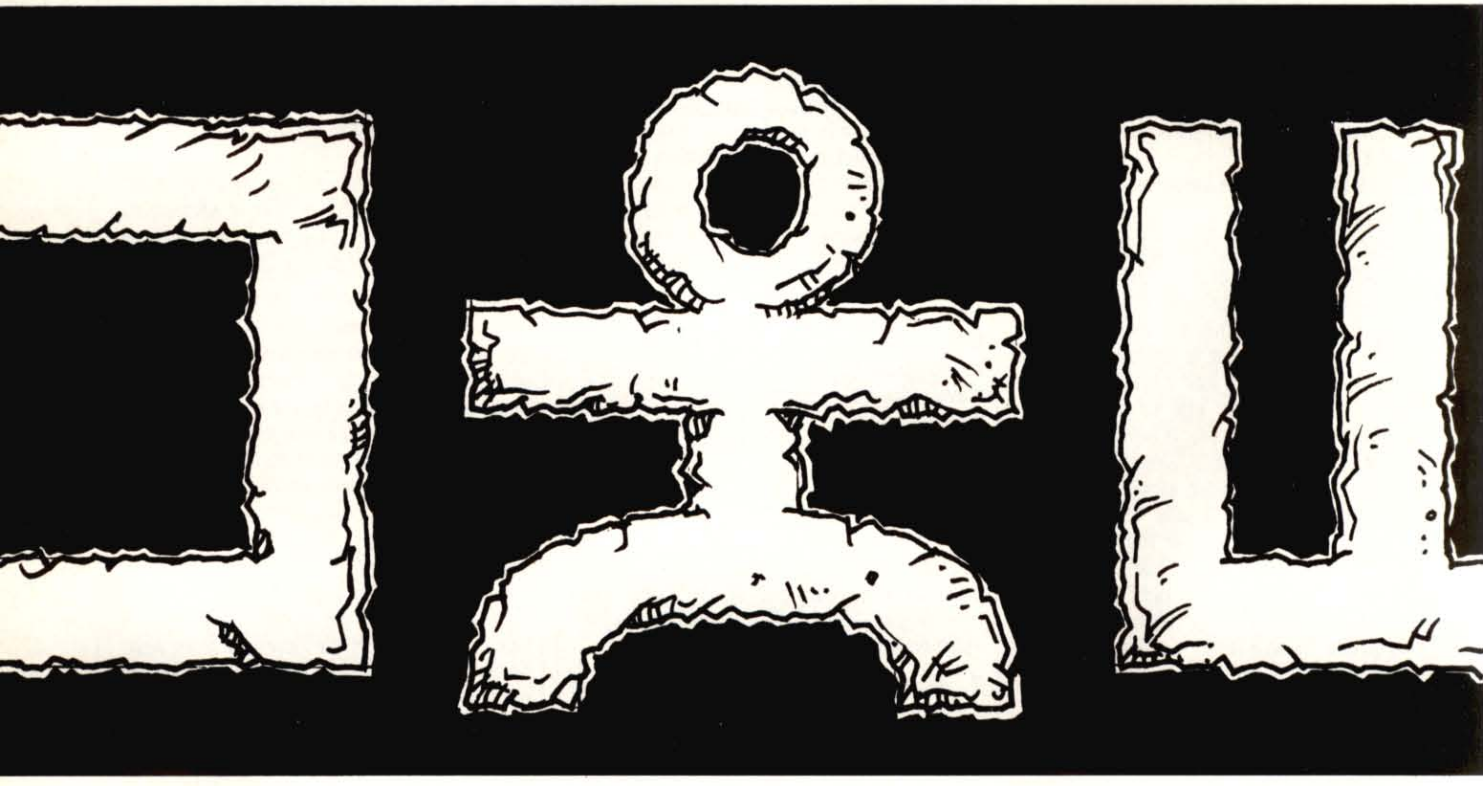
9. *Allez en 20.*

10. Je sortis rapidement ma fiole et en engloutis avidement le contenu avant que la naine ait pu faire quoi que ce soit. Elle poussa un cri de surprise en me voyant disparaître et me lâcha. Je ricanai comme un fou, et prenant mes jambes à mon cou, me ruai vers la sortie. Je percutai au passage le petit maître Groïn et quelques villageois. Pris de panique, ils se mirent à hurler : *« Le Démon est parmi nous ! Le Démon est parmi nous ! »* Pour le plaisir, dans ma fuite, j'en assommai quelques uns à l'aide d'un tabouret qui devait, à leurs yeux, flotter dans les airs. Ce fut la débandade générale. Après m'être lassé de ce petit jeu, je sortis calmé de l'Auberge du Chêne Vert. Profitant de mon invisibilité, je dérobai de quoi manger sur l'étal d'un marchand de primeurs et m'enfuis dépité de Dorlas. Je n'ai jamais plus eu l'occasion de me procurer une barbe de naine et j'avoue que ce genre d'aventure ne me convient pas du tout. J'ai envoyé mes deux derniers serviteurs m'en chercher une, mais je doute fortement du succès de leur quête. Pour l'heure, je subis à longueur de journée les humiliations de Ur'Gor, sans pouvoir faire quoi que ce soit pour y remédier, si ce n'est attendre... mais ceci est une autre histoire...
Fin.

11. Pour qu'il me laisse en paix, je décidai d'accepter de me marier avec lui -ou plutôt de

QUELQUES HOMMES MARQUENT LEUR GÉNÉRATION, IL EN EST DE MÊME POUR LES JEUX...

ORIFLAM



Rune Quest

feindre d'accepter, bien sûr- en lui spécifiant bien qu'il fallait que j'en parle à mes parents, etc... Fou de joie, il me dit que lui-même allait partir sur le champ vers les Montagnes Eithelgond, au Nord, pour avertir tous les membres de sa famille qui vivaient là-bas. Il serait de retour dans un mois. Il se leva alors d'un bond, fit plusieurs courbettes ridicules et sortit précipitamment. Un mois... j'avais du temps pour agir et plus précisément pour raser une certaine personne...
A son retour, ce « pauvre » nain ne retrouverait pas son « âme soeur », je ne pus m'empêcher de sourire à cette pensée.
Allez en 33.

12. ...Un léger bruit au dessus de moi attira mon attention. Je levai machinalement les yeux... et reçus à ce même instant l'infâme contenu d'un seau d'ordures sur la tête ! Je m'affalai dans la boue de la chaussée, mais deux braves villageois m'aidèrent à me relever et me conduisirent à l'Auberge du Chêne Vert où je pourrais, dirent-ils, récupérer mes esprits.
Allez en 40.

13. J'acceptai de faire le ménage dans l'auberge, quoique la tâche soit particulièrement rébarbative. J'étais prêt à faire preuve de beaucoup d'abnégation pour parvenir à mes fins. Je commençais à travailler le jour même. Mais je me posai une question. Qu'était-il préférable ? Travailler consciencieusement, mais normalement, ou bien travailler avec énormément d'acharnement pour monter rapidement dans l'estime de Gabriella Groïn ?
Si vous travaillez normalement, allez en 26. Si vous travaillez avec acharnement, allez en 2.

14. Je sortis comme une ombre de la chambre de la naine et descendis comme un spectre les marches de l'escalier conduisant au rez-de-chaussée. J'ouvris la porte de l'auberge qui grinça horriblement et me glissai dans la nuit. J'avais gagné !
Allez en 51.

15. ...J'eus un pressentiment : cette ombre qui m'avait frôlé à l'instant au coin de la rue... je portais vivement la main à ma ceinture et ne pus retenir une exclamation de colère -dans ma langue natale- que les bonnes moeurs m'interdisent de reproduire ici. Moi, Ub'Gurütz, j'avais été possédé !
Allez en 6, en 18, en 36 ou en 50. Le hasard seul décidera.

16. Je décidais de prendre mon mal en patience. Ils se réjouirent de mon attitude et devinrent de plus en plus entreprenants : tirant sur ma robe à chacun de mes passages à proximité de leur table. Et c'est alors que se produisit le drame. L'un des trois nains eut l'idée stupide de me tirer la barbe en disant : *« Eh, mignonne ! Viens voir par ici. »* Et cette barbe, collée avec tant de soins, se détacha ! Le nain tomba à la renverse en poussant un cri de surprise, ma barbe entre les mains. Les deux autres étaient presque aussi stupéfaits. On aurait pu croire qu'ils venaient de voir Gruumsh en personne. Le chef du groupe se leva et saisit son énorme « morgenstern ». Ses intentions n'étaient visiblement pas du tout pacifiques. J'étais démasqué ! Tous mes espoirs étaient réduits à néant : Gabriella Groïn venait de m'apercevoir depuis son comptoir, sous mon vrai visage. Tout était perdu. J'hésitai entre m'enfuir de l'auberge sans plus attendre ou d'abord régler leur compte à ces sales nains qui avaient tout gâché, en leur montrant comment se bat un shaman.
Si vous décidez de fuir, allez en 35. Si vous décidez de combattre, allez en 7.

17. Enfin, la tavernière commença à manifester sa satisfaction. Nos relations devinrent beaucoup plus amicales.
Si, les jours suivants, vous travaillez avec acharnement, allez en 47. Si vous travaillez normalement, allez en 43.

18. ...Ma petite bourse de cuir avait disparu et avec elle son précieux contenu, cette petite pierre précieuse bleutée qui aurait pu m'être si utile. Un vulgaire coupeur de bourse s'en était emparé !
Allez en 40.

19. Je dégainai silencieusement mon couperet et, avec art, tranchai la gorge de la naine (Couic !). Le sang jaillit avec violence et m'aspergea totalement. Lorsque l'épanchement d'hémoglobine se fut apaisé, je commençai ma besogne dans le silence de la nuit. Des frissons de plaisir parcouraient mon corps, comme je rasai, enfin, la longue barbe soyeuse de Gabriella Groïn. J'en bourrai un petit sac de toile. *« Enfin ! »* soupirai-je. *« Il ne me reste plus qu'à m'enfuir ».*
Si vous possédez encore la potion d'invisibilité et si vous désirez l'utiliser, allez en 44. Sinon, allez en 14 ou en 46.

20. Je travaillai sans ménagement pour ma personne pendant encore une semaine.
Allez en 39.

21. Je décidai de faire appel à toute mon éloquence et à mon intelligence (supérieure !) pour me sortir de cette situation périlleuse. Mais allais-je user de ma petite gemme hypnotique ? Allais-je tenter de la soudoyer grâce à quelques pièces d'argent ? Ou bien encore, faire entièrement confiance à ma grande maîtrise de la rhétorique ?
Si vous possédez encore la gemme et que vous décidez de l'utiliser, allez en 42. Si vous voulez soudoyer la naine, allez en 3. Si vous vous expliquer normalement, allez en 34.

22. ...J'entendis derrière moi une voix douceureuse de nain : *« O gente damoiselle, fraîche rose du matin, laisse moi t'admirer ».* Je me retournai en mordant mes lèvres (enfer et damnation !). Un nain ventripotent, portant un chapeau informe de feutre mou et un riche habit de marchand, levait les bras au ciel en me contemplant. Il avait une ridicule petite épée et une bourse bien remplie à la ceinture. Ses yeux, son nez et sa barbe mobile s'agitaient de façon significative. Il n'y avait aucun doute à avoir : j'étais tout à fait à son goût ! ! ! Contenant mon courroux, je décidai de jouer le jeu et de faire quelques pas avec lui. Mes connaissances en nain littéraire étaient assez poussées -combien de nains n'ai -je pas fait parler, alors que je n'étais encore qu'un jeune bourreau ?...- Je me sortis aisément de cette épreuve mais je dus subir maintes histoires qui, comme toutes celles dont se délectent les nains, semblent devoir se poursuivre à l'infini. Ma santé mentale en fut fortement affectée et j'eus bien du mal à me retenir d'égorger ce volubile individu ! Je pus finalement m'en débarrasser devant la porte de l'Auberge du Chêne Vert.
Allez en 40.

23. Je choisis la cuisine. Je trouvai cela moins rébarbatif que le service -ou pire !- le ménage. De plus, en tant que Grand Shaman, j'avais certaines facilités, étant habitué à mélanger toutes sortes d'ingrédients. J'affirmai donc à Gabriella Groïn que la cuisine était mon art, que j'y excellais, que depuis ma plus tendre enfance...etc... Je me retrouvai donc avec un petit tablier à m'affairer au milieu des cuivres, à mijoter des plats, suivant pas à pas les directives de ma patronne. Tout alla bien pendant cette première journée de travail. En fin de soirée, Gabriella Groïn me conduisit dans ma chambrette. Sa mine radieuse ne présageait rien de désagréable et elle semblait en tous points satisfaite de sa nouvelle cuisinière. Je poussai un profond soupir de soulagement en me couchant dans mon lit douillet. Avant de m'endormir, je cherchai un moyen -maintenant que j'étais dans la place- pour dérober à la naine ventripotente sa barbe magnifique. Mais, je sombrai bien vite dans un sommeil des plus profonds. C'est tôt dans la matinée, que je fus réveillé d'une manière plutôt brutale. Gabriella Groïn était penchée au dessus de mon lit quand j'ouvris les yeux, et son visage renfrogné exprimait un rage folle contenue avec difficulté. Elle me sortit du lit à la force du poignet, qu'elle avait musclé, et me tint les propos suivants : *« Je viens d'apprendre le décès de cinq clients ! Après avoir pris leur souper à l'auberge, ils se sont, parait-il, tordus de douleur toute la nuit. Qu'est-ce-que vous avez mis dans le bouillon de poule d'hier soir ? Vous les avez empoisonnés, hein ? Que le diable vous emporte ! Mais expliquez vous donc, au lieu de faire l'innocente ! »* Tout en

me sermonnant, elle me traîna jusqu'à la cuisine où elle me secoua comme un prunier. En un éclair, je compris tout : j'avais dû me laisser aller en cuisinant et ma personnalité profonde avait alors pris le dessus pendant que je concoctais le fameux bouillon de poule. Sans doute, avais-je dû y ajouter quelques ingrédients shamaniques ! On ne se refait pas... Gabriella Groïn empoigna ma barbe et, à ma grande horreur se mit à tirer dessus frénéti-

quement pour obtenir de ma part quelques éclaircissements sur toute cette affaire. Ma barbe postiche ne pourrait pas supporter très longtemps de telles tractions et elle risquait de rester dans les grosses mains de la naine. Tout serait alors perdu ! Il ne me restait plus qu'à tenter de m'expliquer, à prendre mes jambes à mon cou ou bien encore à affronter Gabriella Groïn en combat singulier. Je levai la main pour indiquer que j'allai prendre la parole. La naine courroucée me lâcha.
Si vous tentez de vous expliquer, allez en 21. Si vous fuyez, allez en 27. Si vous affrontez la naine, allez en 32.

24. Comptant sur ma rapidité et sur l'effet de surprise, je fis un bond prodigieux en arrière. La naine lâcha prise et resta toute étonnée, ma barbe postiche entre les mains. Je fonçai vers la porte de la cuisine, renversant son mari au passage. Je bondis par dessus le comptoir en poussant un cri sauvage et atterris dans une écuelle de bouillon épais. La porte n'était plus qu'à cinq toises. En quelques enjambées, je pouvais être dehors, libre ! Je me ruai donc vers la sortie entre les clients terrorisés, mais à mi-trajet, au beau milieu de la salle commune de l'auberge, un homme au visage dur, vêtu de vieux habits de voyage vert sombre et portant une longue épée au côté, m'arrêta net en saisissant au passage mon bras gauche dans sa poigne de fer... Je vous passe les détails, mais je me suis retrouvé dans un cachot sombre et humide du castel de Dorlas, dont je ne pus sortir qu'un mois plus tard, grâce à Nar Uzgut... Depuis, je n'ai jamais plus cherché à m'emparer de la barbe de la naine -une seule tentative m'a suffi- et je dépéris à l'ombre de Ur'Gor, notre chef. Je voue une haine mortelle aux coureurs des bois et autres rôdeurs, et, chaque fois qu'il m'en tombe un sous la main, je le fais mourir à petit feu...
Fin.

25. ...Je reçus une grande claque sur le derrière au moment où éclataient de grands éclats de rire. Je me retournai pour voir trois nains ivres-morts, trois soudards portant d'épaisses loricas et armés jusqu'aux dents. *« Alors, ma bonne, où vas-tu de ce pas guilleret ? »* La bouche du plus hirsute exhalait de fortes vapeurs de bière. Il m'attrapa par l'épaule. Je contins difficilement mon envie de le transformer en crapaud et, avec une voix de naine à faire pleurer les pierres, je le priai de me laisser poursuivre mon chemin en paix. En rechignant, il lâcha prise et je gagnai l'auberge au pas de course...
Allez en 40.

26. Pendant près d'une semaine, j'effectuai ma besogne obscure d'une façon très honnête sans voir une quelconque modification dans le comportement de la naine.
Allez en 17.

27. Je pris mes jambes à mon cou et quittai l'auberge à tout jamais.
Allez en 38.

28. Je dégainai silencieusement mon couperet et, avec art, commençai à raser la barbe de la naine à un demi-pouce de la racine. La tâche n'était pas aisée et, à tout moment, je pouvais réveiller ma « victime ». De grosses gouttes de sueur perlaient sur mon front quand les ronflements de Maîtresse Groïn s'interrompaient. Il me fallut une bonne heure pour achever ce travail périlleux. Je plaçais les poils de barbe dans un petit sac de toile. C'est alors que j'eus un sentiment bizarre : pour la première fois de ma vie, je venais d'épargner quelqu'un qui se trouvait en position d'infériorité !... Mais, l'endroit n'était pas idéal pour les réflexions philosophiques. Il fallait maintenant quitter l'auberge sans être vu.
Si vous possédez encore la potion d'invisibilité et si vous décidez de l'utiliser, allez en 37. Sinon, allez en 14.

29. Je décidai d'utiliser la poudre magique. J'ouvris précautionneusement la petite boîte d'ébène, prononçai les « mots qui ouvrent les Portes », étendis les bras par trois fois avant de jeter la poudre sur la naine. Une formidable secousse ébranla l'auberge, un nuage de fumée verte envahit la pièce et Gabriella Groïn se volatilisa emportant avec elle sa barbe ! Cette vision d'horreur faillit me rendre fou : j'avais détruit moi-même l'objet de mes recherches en utilisant une magie dont j'ignorais tout de la puissance. J'étais maudit ! Maudit ! D'un pas chancelant, je descendis l'escalier. Je sortis de l'auberge et je me perdis à tout jamais dans ce marais du Sud de Dorlas. J'ai scellé tous les pactes interdits et si vous, voyageur, entendez ma voix dans ces marécages, c'est que mon ombre flotte au dessus de votre tête et se prépare à se repaître de votre âme !!!
Fin.

30. Alors que je servais les écuelles de soupe fumante aux clients de l'auberge pour le repas du soir, je remarquai soudain, assis dans un coin sombre de la pièce, les trois soudards qui m'avaient agressé dans la rue. Misère ! ils m'avaient vu aussi et m'appelaient à grands gestes amicaux : je n'avais plus qu'y aller. D'un pas résolu, je me dirigeai vers leur table. Ils me lorgnèrent de regards concupiscents et moult clins d'oeil. J'arrivai finalement devant eux et leur demandai d'une voix qui ne trahissait aucune émotion s'ils désiraient souper. Et voilà qu'ils me répondirent : *« Alors ma belle, on se souvient plus de nous ? »*. Ce à quoi je rétorquai que je n'étais pas celle qu'ils croyaient, que je ne les avais jamais vus et qu'ils devaient faire erreur ! Ils éclatèrent d'un même rire gras et m'attrapèrent par les poignets. Je leur demandai d'arrêter tout de suite ces familiarités d'une voix de naine outrée. Ils se contentèrent de rire de plus belle et commencèrent à me faire des avances ! Que faire ? Réagir d'une façon violente et radicale, ou les laisser continuer ce petit jeu jusqu'à ce qu'ils se lassent eux-mêmes ?
Si vous employez la manière forte, allez en 41. Si vous les laissez continuer, allez en 16.

31. Le soir, je vaquais à mes occupations entre les tables de la salle commune quand j'aperçus assis à l'une d'elles, le nain qui, le matin même, m'avait abordé de façon si cavalière dans la Grand'Rue. En me voyant, sa mine joviale s'épanouit et il me fit signe de venir. A mon grand dam, je ne pus rien faire d'autre que d'y aller en rechignant. Il tira une chaise où je dus m'asseoir et me regarda, l'air réjoui, puis dit d'une façon énigmatique : *« Ce n'est pas par hasard si je suis ici... »* Avec un enthousiasme très limité, je répondis en baillant : *« Ah bon ? »*. Et il m'avoua qu'il était venu demander ma main ! ! La surprise faillit me faire basculer par terre. Je repris difficilement mon sang froid. Le nain me fixait de ses petits yeux porcins, visiblement il lui fallait une réponse immédiate.
Si vous décidez de répondre « oui », allez en 11. Si vous refusez sa proposition de mariage, allez en 5.

32. L'occasion était trop belle. En un bond, je pouvais être sur elle. Mais comment venir à bout du « monstre » le plus rapidement et le plus discrètement possible ? Utiliser prudemment la poudre blanche aux effets destructeurs que j'avais jadis subtilisé à un vieux sorcier ? Ou plutôt l'affronter au corps à corps, me jeter sur elle et la taillader à grands coups de couperet ?
Si la poudre blanche est encore en votre possession et si vous décidez de l'utiliser, allez en 49. Si vous optez pour le corps à corps, allez en 4.

33. Au bout de quelques jours, je réalisai que le service, ce n'était pas du tout ce qui me convenait. Je ne pouvais pas approcher suffisamment près de Gabriella Groïn et je manquais à tout moment d'être démasqué, je demandai donc à la tavernière de m'employer à une autre tâche. Je lui expliquai que les clients m'effrayaient un peu... en prenant un air de naine effarouchée. Elle sourit et me dit : *« De quoi veux-tu t'occuper, ma bonne petite ? »*
Si vous choisissez la cuisine, allez en 23. Si vous choisissez le ménage, allez en 13. (Chacun de ces choix n'est possible que si vous ne l'avez jamais pris).

34. Je toussotai légèrement pour m'éclaircir la voix et, prenant une grande inspiration, je me lançai dans un discours plutôt bancal. J'invoquai à mon aide la poule, dont la chair était avariée, les légumes blets, etc... Si j'avais lancé un tison brûlant au visage de Gabriella Groïn, le résultat eut été semblable. Elle se redressa en poussant un hurlement terrifiant : je l'avais blessée au plus profond de son âme d'aubergiste en m'attaquant à quelque chose de sacré, la fraîcheur des réserves de nourriture. La mettre en doute, c'était me condamner ! J'aurais dû y penser. Maintenant, il était bien trop tard pour me racheter : *« Quoi ? Vous osez m'accuser, moi la respectable tenancière du Chêne Vert ? De ma vie, je n'ai été insultée de la sorte ! Démon que vous êtes ! Vous les avez empoisonnés tous les cinq ! N'essayez plus de vous disculper ! Justice va être faite ! »*. Elle ouvrit toutes grandes ses mains énormes et m'empoigna avant que j'ai pu faire le moindre mouvement. Cherchant à découvrir la cause de tout ce vacarme, apparurent dans l'embrasure de la porte le petit mari de Gabriella Groïn suivi de deux ou trois acolytes. J'étais au bord de la panique. Je n'avais plus qu'à tenter d'échapper à la naine pour courir comme un fou et m'enfuir de cette maudite auberge...
Allez en 24.

35. Je n'avais pas de temps à perdre. Je reculai lentement en suivant des yeux le moindre mouvement des trois nains. L'un d'eux se baissa et ramassa son arbalète. Je fis volte-face et me ruai vers la porte d'entrée. Un carreau siffla à mes oreilles et alla se perdre dans le feu de cheminée au fond de la salle commune. J'ouvris la porte et m'enfuis à toutes jambes dans la nuit.
Allez en 38.

36. ...Ma petite fiole de potion d'invisibilité n'était plus à ma ceinture ! Un « racledenare » en avait fait son affaire.
Allez en 40.

37. Je bus ma potion d'invisibilité à petites goulées et me volatilisai progressivement dans l'éther... Je franchis comme un esprit nocturne la lourde porte de l'auberge et quittai pour toujours Dorlas.
Allez en 51.

38. Un mois plus tard, j'étais à nouveau chez moi, dans le Durgwaith. Ma situation n'avait pas changée : Ur'Gor prenait toujours autant de plaisir à me bafouer... Depuis cette aventure, je ne veux plus entendre parler de nains, encore moins de naines et surtout pas de leur barbe ! ! ! (Sniffure).
Fin.

39. Or, au bout de cette dure semaine de labeur, la naine vint me voir alors que j'attaquai les cuivres de la cuisine. La voyant arriver, je voulus faire la démonstration de ma virtuosité ménagère. Je m'activai et m'activai encore.

Elle me regardait sans prononcer une parole. Et soudain, j'eus une drôle d'impression, comme s'il me manquait quelque chose. C'était assez indéfinissable. Quelque chose attira mon attention : sur le sol, il y avait une espèce de tas de poils bizarre. Mais... mais... horreur et damnation infernales ! C'était ma fausse barbe ! Je portai la main à mon menton, elle n'y était plus fixée. J'étais perdu ! Je jetai un coup d'oeil rapide sur la tavernière, elle semblait en proie à une incompréhension totale. Que faire ? Je n'avais plus que deux possibilités : m'enfuir ou en finir avec Gabriella Groïn.
Si vous voulez fuir, allez en 27. Si vous voulez combattre la naine, allez en 32.

40. L'auberge était légèrement en contrebas par rapport à la Grand'Rue. On accédait à sa porte de bois massif par une volée de vieilles marches de pierre rongées par les intempéries. A l'intérieur, l'atmosphère était chaude et accueillante, le tintement des chopes qui s'entrechoquent et le crépitement du grand feu de cheminée étaient doux à l'oreille du voyageur fatigué. Après m'être remis de mes émotions, je m'avançai d'un pas décidé vers le comptoir derrière lequel s'activait, dans la lumière rougeâtre et l'air enfumé, une forme indistincte mais imposante. Comme je m'approchais, elle se précisa et je reconnus -horreur- Gabriella Groïn, la terrible tenancière de l'Auberge du Chêne Vert. Elle correspondait en tous points à la description que m'en avait donnée Nar Uzgut. Elle fixa ses gros yeux glauques sur ma personne, tout en grimaçant : *« Que veux-tu ma petite ? »* Tremblant de peur, je parvins à m'expliquer en bafouillant dans un nain plus qu'hésitant. Et elle accepta de m'embaucher ! J'avais réussi à la tromper grâce à mon déguisement astucieux. Elle me fit venir derrière le comptoir de chêne ciré et me conduisit jusqu'aux cuisines laissant son petit mari rabougri à la longue barbe grise s'occuper des clients. Elle me fit asseoir sur un petit tabouret et se carra elle-même dans un grand fauteuil paysan. Tout en surveillant la marmite suspendue à la crémaillère de la grande cheminée de la pièce, elle me demanda ce que je savais faire de mes dix doigts. Je restai assez évasif... Elle trancha alors le problème en me donnant à choisir entre la cuisine, le ménage ou le service. Plus je la regardais, plus elle me semblait impressionnante, effroyable même. Elle était plus grande et beaucoup plus grosse que la moyenne, mais pour sa longue barbe rousse, je me sentais prêt à affronter tous les dangers. J'avais d'ailleurs envie d'en finir tout de suite ! Allais-je céder à la tentation d'accepter une de ses propositions ?
Si vous décidez d'en finir tout de suite, allez en 32. Si vous vous sentez une âme de cuisinière, allez en 23. De ménagère, allez en 13. De serveuse, allez en 8.

41. Cela ne pouvait plus durer : je me débattis comme un fou en appelant Gabriella Groïn de toutes mes forces. Elle arriva à la hâte et quand les trois mercenaires la virent, ils tremblèrent dans leurs armures, car, il faut bien le dire, cette naine était une véritable montagne de muscles et de graisse. Elle était armée d'une grande poêle à frire qu'elle faisait tournoyer au-dessus de sa tête. Ahanant sous l'effort, elle l'abattit sur la tête du chef des nains... qui en tomba, raide, sur le parquet. Les deux autres, pris de terreur, le visage convulsé, se saisirent de leurs haches de guerre, mais en deux coups terribles de poêle de fonte, ils furent désarmés et allèrent rejoindre leur compagnon sur le sol. J'observai la scène avec grand intérêt, priant Gruumsh de ne jamais avoir à affronter Gabriella Groïn. Lorsque les nains eurent récupéré leurs esprits, ils quittèrent rapidement l'auberge, la tête basse. Je remerciai chaleureusement maîtresse Groïn. Elle me fit en retour un large sourire, découvrant ses crocs brillants et retourna à ses occupations.
Allez en 33.

42. Je trouvai judicieux d'utiliser la pierre précieuse bleue. Je la sortis d'un geste rapide et la brandis devant la naine, tout en fermant les yeux afin d'éviter d'être moi-même hypnotisé. L'effet magique fut immédiat : la voix de ma victime se fit soudain toute douce... J'embrassai la gemme de pouvoir, elle m'avait souvent tiré d'affaire. Ur'Gor était immunisé contre ses merveilleux pouvoirs, grâce à un petit anneau d'os sculpté ; sinon, vous pensez bien que je l'aurais déjà utilisée contre lui ! D'autre part, ses effets étaient, à tout bien considérer, assez limités et on ne pouvait s'en servir qu'une, voire deux fois sur un même individu. En tout cas, à ce moment là, Gabriella Groïn me tint ces propos : *« Je crois que la cuisine, ce n'est pas fait pour toi ma petite ; tu te débrouilleras peut-être mieux en ménagère ou en serveuse »*. Machinalement, je touchai mon menton pour m'assurer que ma barbe était encore bien là. Qu'allai-je pouvoir choisir après ce faux pas ? Le ménage ou le service ? Quoiqu'il en soit, dans les deux cas, je ne risquerais plus d'empoisonner quelqu'un.
Si vous choisissez le ménage, allez en 13. Si vous choisissez le service, allez en 8. (Chacun de ces choix n'est possible qui si vous ne l'avez jamais pris.)

43. Quelques jours plus tard, tous mes efforts portèrent finalement leurs fruits. Maintenant, non seulement je faisais la chambre de Gabriella Groïn, mais qui plus est, je venais la border dans son lit (son mari dormait heureusement dans une autre pièce). Je n'avais plus qu'à attendre le moment propice. Et ce ne fut pas long : un soir, la tavernière me demanda de rester à son chevet pour lui faire la lecture jusqu'à ce qu'elle s'endorme. Jamais de ma vie, je n'eus voix plus soporifique et la pauvre Gabriella Groïn ne tarda pas à sombrer dans le sommeil et à ronfler avec entrain. Je refermai le livre. Le sort de la naine barbue était enfin entre mes mains ! Mais, qu'allai-je faire exactement ? L'égorger, puis la raser en toute quiétude avec ma courte épée, ou céder à un élan de bonté et la raser sans la tuer et, ce qui est plus dur, sans la réveiller ? La troisième et dernière solution consistait à utiliser la poudre blanche magique que j'avais dérobée à un vieux sorcier. C'était sans doute la moins risquée.
Si vous égorgez la naine, allez en 19. Si vous rasez la naine sans l'égorger, allez en 28. Si la poudre blanche est encore en votre possession et que vous décidez le l'utiliser, allez en 29.

44. Je bus ma potion d'invisibilité et descendis quatre à quatre les marches de l'escalier menant au rez-de-chaussée. Derrière moi, j'entendis le mari de la tavernière crier désespérément : *« A l'assassin ! A l'assassin ! »*. J'avais gagné. J'ouvris la porte de l'auberge et sortis dans la nuit glacée, mais la barbe de la naine me réchauffait le coeur.
Allez en 51.

45. Tenant encore mon épée sanglante à la main, je fondis sur le pauvre maître Groïn. Mais celui-ci, plus vif que l'éclair, esquiva mon coup et j'allai rouler dans l'escalier. Arrivé en bas, couvert de contusions diverses, je me préparai à détaler à toutes jambes, quand je sentis un contact froid et métallique sur ma gorge. C'était le mari de Gabriella Groïn qui me menaçait de sa dague. J'avais été possédé par un adversaire dont je ne pensais faire qu'une bouchée. Il me ficela comme un saucisson et découvrit mon crime. Mais alors, au lieu d'éclater en sanglots avant de me rouer de coups comme je m'y attendais, il entama une danse joyeuse en chantant *« Enfin... Je suis libre ! Libre ! »*. Le lendemain, il me conduisit au castel de Dorlas où je fus condamné à mort. J'y aurai laissé ma peau sans l'intervention fort opportune de Nar Uzgut. En fait, je ne perdis que mon oeil gauche dans l'affaire... Je ne suis jamais retourné dans le Durgwaith, sans barbe de naine et avec un oeil crevé, la vie n'aurait plus été possible aux côtés de Ur'Gor. Depuis,

je vis en ermite dans le grand bois du Nord de Dorlas. Ne venez plus me parler de barbe de naine, ni de puissance. Je suis trop vieux et ma captivité dans les cachots du castel m'a affaibli. Ce que j'aime avant tout maintenant, ce sont les énigmes... et méditer...
Fin.

46. En m'attachant à faire le moins de bruit possible, je sortis de la chambre de la taverne et m'engageai dans l'escalier qui descendait à la salle commune et aux cuisines. Mais, à ma grande stupéfaction, quelqu'un portant une bougie était en train d'en gravir les marches. Et ce n'était autre que le mari de Gabriella Groïn ! Que faire ? Le laisser passer en me cachant dans un recoin sombre, ou bien lui bondir sur l'échine et l'étriper.
Si vous vous cachez, allez en 48. Si vous l'attaquez, allez en 45.

47. Si avant d'être embauché, vous avez reçu un seau d'ordures sur la tête, allez en 9.
Sinon, allez en 20 ou en 43. Le hasard seul décidera.

48. Je me cachai soigneusement dans l'encoignure d'une porte et attendis qu'il me dépasse en retenant mon souffle. Après deux longues minutes d'attente, je descendis en courant et m'enfuis dans la nuit. J'étais sain et sauf et j'avais enfin une précieuse barbe de naine.
Allez en 51.

49. Je décidai d'avoir recours à ma grande magie. Je m'emparai de ma petite boîte noire d'un geste nonchalant et, lentement, je soulevai son couvercle. La vision de la poudre blanche, en apparence si inoffensive, me réconforta. Je me remis rapidement en mémoire la phrase incantatoire qui déchaînerait la colère des esprits. J'étais fin prêt. Je me levai d'un bond. La naine me regarda avec des yeux ronds et vides qui témoignaient de sa totale incompréhension. Rapidement, je traçai de l'index un signe mystérieux dans les airs, tout en psalmodiant à voix basse. La naine continuait à m'observer, bouche bée, frappée de stupeur. J'arrivais au terme de ce sortilège dont j'ignorais l'ampleur pour ne l'avoir jamais expérimenté. Je jetai alors la poudre sur la naine qui se redressa en poussant un cri de cochon que l'on saigne. Il y eut une formidable déflagration qui me projeta contre le mur derrière moi, puis un nuage de fumée. Je ressentis une

douleur intolérable sur la paume des deux mains et ne pouvais plus faire un seul mouvement. Mon déguisement était à demi brûlé, ma barbe postiche n'ornait plus mon menton et celle de Gabriella Groïn s'était volatilisée dans l'éther avec sa propriétaire. Je me souviens ensuite confusément d'avoir été conduit par les villageois au castel de Dorlas. On m'y brûla les yeux pour mon meurtre et pour usage de sorcellerie dans une paisible bourgade... Aussi, voyageur ayez pitié de moi, car telle est ma triste histoire... mettez quelques pièces dans mon escarcelle. Vous me voyez ainsi, à genoux dans la boue. Pour moi, la vie n'a plus de sens ; je n'arrive même plus à peupler ma nuit de chimères... mais il fut un temps où j'étais Grand Shaman, peut-être le plus grand qu'ait connu le Peuple Noir... Ayez pitié...
Fin.

50. La petite boîte de poudre mystique n'était plus là où elle aurait dû être. Un voleur avait gagné sa journée...
Allez en 40.

51. Lorsque j'arrivai dans le Durgwaith au bout d'un mois de marche, je me plongeai immédiatement dans les écrits d'Agric le Noir et élaborai patiemment le Philtre de Pouvoir, que je bus jusqu'à la lie. *« Enfin ! »* m'écriai-je et je sentis en moi, dans mes corps physique et spirituel, la Puissance. Je sortis de ma tente de peau et allai voir Ur'Gor pour tester mon nouveau pouvoir. Quel ne fut pas mon plaisir en le voyant baisser les yeux à mon approche ! J'étais à nouveau le maître... Depuis ce moment de joie, j'ai réalisé nombre de mes plans et projets : j'ai rallié toutes les tribus orcs de l'Est, j'ai entrepris la construction de maintes places fortes creusées dans les montagnes et mes dix traités de shamanisme sont parmi les cinquante plus grands. J'ai marqué -et continue à marquer- mon époque... mais je dois vous faire un aveu pénible : dans un grimoire peu connu d'Agric le Noir, j'ai appris que des poils de sanglier auraient suffi pour la fabrication du Philtre de Pouvoir...
Fin.

Texte
Eric Fournier
Sur une idée originale de lui-même et de Benoit Inard d'Argence.
Illustration
Rolland Barthélémy

FAITES-VOUS MAD MAX

CARCRASH

Plongez à fond les manettes dans l'univers de CARCRASH : aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers !

CHAQUE SEMAINE GAGNEZ UNE CONSOLE DE JEU SEGA
Jusqu'à fin janvier 1988

36 15 JEST MINITEL

LES TERRIBLES AVENTURES DE
KROC LE-BO
HOTTE KROC
24 DEC
GOBLIN
CETTE MAISON ME SEMBLE PAUVRE, KROC NOËL VA Y DÉPOSER UN PEU DE JOIE!!
LE PÈRE NOËL! LE PÈRE NOËL!
OUAIS, LE PÈRE NOËL ET PLEIN DE CADEAUX! SUPER, J'AIME BIEN LE PÈRE NOËL!
BROUF
NOUS AUSSI, ON L'AIME BIEN LE PÈRE NOËL, LES ENFANTS!
C'EST À MOI!
TA BOUCHE! S'PÈCE DE GNÔME!!
QUELLE CHANCE D'AVOIR LES MÊMES GOÛTS QUE SES ENFANTS!
FIN
CHEVALIER

UN VENT DE MAGIE SOUFFLE DANS L'EST !

EXCALIBUR

EXCALIBUR METZ
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87.33.19.51

EXCALIBUR
37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. : 88.35.64.12

EXCALIBUR NANCY
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. : 83.40.07.44

Portrait de famille

Série Europa

La série Europa est sans doute connue de bien des wargamers ; elle est loin d'être récente et plusieurs des jeux qui la composent ont déja fait l'objet d'articles dans ces mêmes colonnes. Malgré cela, il nous a semblé nécessaire et utile de vous la présenter sous un angle plus global qui, surtout, en montre la spécificité, l'interêt, la richesse et... la renommée !

Europa fait partie de ces « séries culte » de l'univers du wargame, un peu à la manière de Squad Leader. Pourtant, si ce culte est très pratiqué aux USA, il ne l'est encore que relativement peu en France. Ainsi, savez-vous, qu'aux Etats-Unis, il existe des clubs où l'on joue *exclusivement* à Europa ? qu'il existe une association internationale des joueurs d'Europa ? (a) des T-Shirts Europa ! ! ? que le magazine « The Grenadier » publie régulièrement des scénarios, des règles optionnelles, des erratas, des analyses, etc... consacrés exclusivement à cette série ? qu'un groupe de recherche, le Games Research/Design (a) a créé de nombreuses aides de jeu et compte bientôt publier « Europa By Mail », un système spécialement conçu pour y jouer par correspondance ? Oeuvrons donc afin que ce « micro-phénomène de société » s'étende également à notre pays...

De quoi se compose la série Europa ?

Sa création date de 1973, et à ce jour, la série comprend onze titres :

- **Fire in the East** (voir CB n°36) : couvre le front de l'est de Juin 1941 à Mars 1942.
- **Scorched Earth :** le front de l'est d'Avril 1942 à Décembre 1944.
- **Marita Merkur** (voir CB n°29) : l'invasion des Balkans et de la Grèce, de Novembre 1940 à Juin 1941.
- **Narvik** (CB n°26) : la campagne de Norvège, d'Avril à Juin 1940. Ce jeu est légèrement différent des autre : la boite contient deux jeux : l'un, tactico-opérationnel, pour jouer la campagne de Norvège proprement dite, et l'autre, stratégique, pour utiliser les pions dans le système Europa dans sa totalité.
- **Their Finest Hour :** la bataille d'Angleterre et l'opération « seelöwe », invasion (avortée) de cette île par les Allemands, période qui s'étale de Juillet à Décembre 1940.
- **Western Desert** (CB n°28) : les campagnes de Lybie et d'Egypte, de Décembre 1940 à Janvier 1943.
- **Case White** (CB n°24) : la campagne de Pologne de Septembre 1939 ; le système de jeu y est légèrement différent car moins long, afin de rendre compte du blitzkrieg allemand.
- **Fall of France** (CB n°31) : toute l'offensive allemande à l'ouest en Mai et Juin 1940, c'est à dire également l'attaque contre la Belgique et la Hollande.
- **The Near East** (CB n°28) : il s'agit en fait d'une « gamette » sur le Proche Orient, destinée à être jouée avec Western Desert.
- **Spain and Portugal** (CB n°37) : une invasion hypothétique de la péninsule ibérique par les Nazis (?).
- **Torch :** la campagne d'Afrique du Nord, de Novembre 1942 à Mai 1943.

La série doit couvrir l'ensemble de la seconde guerre mondiale (hors Océan Pacifique), et il est prévu que sa publication s'étale jusqu'en 1992. A l'étape actuelle, nous ne savons pas exactement comment tout cela va se « découper ». Deux boîtes « Second Front » vont sans doute traiter du débarquement en Normandie et de la libération de la France, ainsi que de la campagne d'Italie. Pour le front de l'est, et attendu que nous en sommes restés en Décembre 1944 *(cf. Scorched Earth)*, il manque toute l'offensive soviétique de Janvier à Mai 1945. Le jeu aérien, axé bien entendu sur le bombardement stratégique destiné à casser l'économie allemande, sera vraisemblablement inclus dans la boite de la campagne d'Allemagne. Bref, il restera surtout à relier les jeux entre eux, comme cela a déja été fait avec *Torch, Western Desert* et *The Near East,* afin de pouvoir rejouer la seconde guerre mondiale dans sa totalité ! De plus, et cela constitue le « lien » majeur, est également prévu un jeu naval complet. Celui-ci existe déja à l'état embryonnaire dans *Their finest hour,* où les Allemands doivent vaincre la Home Fleet britannique avant d'essayer de débarquer en Angleterre, lors des intertours de guerre navale. Ce système naval, qui fonctionne déja fort bien malgré quelques erreurs et imprécisions, devra être adapté à l'ensemble de la série. Il s'inspire d'un vieux « monster game » de chez SPI, qui avait beaucoup marqué tous les designers de l'époque : *War in the Pacific,* maintenant introuvable.

Et pourtant... Europa se distingue des autres « monster games » par la simplicité et la clarté de ses règles. Pas de livret incompréhensible, abscons et interminable : 15/20 pages de règles, 29 pour un « gros » jeu comme *Fire in the East.* En somme, rien que de très abordable quand on sait que 50 ou 100 pages de règles ne sont pas rares de nos jours.

En revanche, si ces règles ne sont difficiles ni à lire, ni à apprendre, elles sont d'une extrême difficulté à mettre en oeuvre, un peu comme celles des échecs ! ! Nous arrivons là à ce qui fait toute l'originalité et le *génie* d'Europa... Oui, oui, vous avez bien lu le génie, au sens le plus noble de ce mot.

Le wargame « idéal » ?

Europa est-il LE jeu stratégique par excellence ? Tout dépend de ce que l'on attend d'un jeu stratégique et de la définition que l'on en donne. Pour notre part, nous pensons qu'un tel jeu doit essayer **d'analyser dans sa globalité un phénomène militaire,** ou plus exactement, de **simuler les caractéristiques principales d'un conflit global** (et la 2ème GM était bel et bien un conflit global). Cette définition peut (et doit !) bien entendu prêter à discussion... et polémique. Cela pourrait s'avérer fort intéressant.

Or, Europa rentre effectivement dans cette catégorie et est certainement le seul jeu digne d'être joué lorsqu'on veut faire de l'analyse stratégique. Car il s'agit de bien plus qu'un wargame (où l'élément « jeu » prédomine), c'est un jeu de simulation (où l'élément « simulation » prédomine -tout en restant très jouable et passionnant à jouer). Lorsque l'on y joue, on est amené, bien sûr, à refaire la guerre, mais aussi à *comprendre* certains de ses mécanismes. A ce sujet, Europa permet de mieux apprécier les écrits des nouveaux historiens militaires de la 2ème GM qui commencent à rétablir la vérité sur celle-ci et à briser bien des légendes la concernant *(exemples :* on sait maintenant que l'Armée française *n'était pas* complètement déliquescente, l'Armée rouge de 1941 non plus, et sa réorganisation était déja très avancée ; l'Armée allemande *n'était pas* une machine de guerre formidable, invincible et hautement mécanisée, elle était stratégiquement très faible, etc...). Car, en amont de la conception du système, on trouve une recherche et une information historiques et militaires quasi-parfaites, ce qui en fait un véritable outil d'étude (historique) et d'analyse (stratégico-militaire). Le jeu en tant que tel n'en est pas complexifié pour autant, mais possède un réalisme qui permet de faire faire des erreurs aux joueurs ! !

C'est là un des principes d'Europa qui, contrairement à beaucoup d'autres jeux stratégiques, n'est pas une « simulation/reproduction » historique ; c'est une mise en conditions, une analyse de la situation purement militaire dans un contexte politique donné, sans volonté de simuler ce qui, dans un tel contexte, est insimulable. Ainsi, le jeu ne prend pas en compte les erreurs des haut-commandements, mais seulement les incapacités tactiques des différents types de forces. *Vous* serez le haut-commandement, par conséquent, les erreurs (historiques) de ce même haut-commandement, à vous de ne pas les répéter... C'est bien en cela que nous pensons qu'Europa se rapproche du wargame idéal car on peut *refaire* la 2ème GM au sens strict du terme.

Exemple : L'Armée française est battue chez elle. Le Gouvernement se replie sur ses colonies, où il bénéficie du soutien britannique et du ravitaillement américain. Du même coup, la colonie italienne de Lybie est prise entre deux fronts et est rapidement perdue. L'Afrika Korps ne peut pas lui venir en aide et l'Axe perd très tôt le contrôle de la Méditerranée. Vous imaginez la suite... et tout ce que cela va changer ! Dans cet exemple, le postulat de base est que le Gouvernement français ne capitule pas. Dans une simulation stratégique « parfaite », une table (ou tout autre moyen) devrait pouvoir le déterminer ; ce qui est impossible puisque

(a) Europa Players Association - Games Research/Design PO Box 591 Grinnell IA 50112 - 0599. Etats-Unis.

c'est de la politique à l'état pur. Seules les motivations *personnelles* (et, donc subjectives) des joueurs interviendraient objectivement ! ! ? Celles-ci ne reproduiraient certainement pas les motivations subjectives du Gouvernement de l'époque, et qui l'ont poussé à capituler. Tout cela relèverait plutôt d'un jeu d'alliance et de diplomatie (pour reprendre l'excellente définition donnée il y a quelques années par nos confrères de Jeux et Stratégie) et non plus d'un wargame. Est-ce à dire que la politique ne rentre pas en ligne de compte dans Europa ? Si bien sûr, mais uniquement ce qui est simulable de ce point de vue. Ainsi, on peut, dans une certaine mesure, renverser des alliances avec des petits pays, ou obliger des neutres à entrer en guerre, mais seulement selon des critères objectifs et simulables.

Exemple : la Suisse entre en guerre aux côtés des Alliés si l'Allemagne envahit son territoire -ce qui fut le cas pour la Hollande, le Danemark et la Norvège. Ou encore, dans un jeu de campagne où chaque pays est joué par un joueur, on peut introduire des éléments de diplomatie relativement objectifs tels que : après une contre-attaque, les troupes soviétiques sont massées à la frontière roumaine, le joueur sov. peut alors laisser le choix (?) au joueur roumain entre continuer la guerre à ses côtés ou se faire envahir. Tous ces exemples restent dans la limite du « simulable ».

En revanche, la marge de manoeuvre « politico-diplomatico-stratégique » des grandes puissances est, **dans le cadre d'un jeu,** beaucoup plus étroite, ou, tout au moins, plus difficile à simuler. En effet, comment simuler leurs objectifs politiques et idéologiques, parfois en contradiction avec les objectifs militaires (en envahissant l'URSS, les Nazis n'avaient pas d'objectifs militaires précis - ils l'ont payé très cher, et cela est visible dans le jeu - mais un vaste dessein purement idéologique : détruire le pays du Communisme). Encore une fois, cela relève de l'initiative personnelle des joueurs qui décident de leur politique et choisissent le rôle de « diviseur » ou de « rassembleur des peuples ». *Exemples :* le joueur espagnol décide de son plein gré de rentrer en guerre aux côtés de l'Axe. Le joueur allemand décide de ne pas attaquer dans les Balkans.

Avec ce dernier exemple, on voit que des grandes options politico-stratégiques peuvent modifier indirectement l'aspect diplomatique de la guerre, mais uniquement dans le cadre d'un jeu « de campagne » bien entendu, puisque c'est le seul où l'on peut véritablement modifier ses grands axes d'avance stratégiques. Autre facteur stratégique global indispensable à un tel jeu : l'économie. Là aussi, n'est simulé que ce qui est simulable et présente un intérêt direct pour le déroulement du conflit, à savoir l'économie de guerre, et plus particulièrement la production d'armements.

Ces facteurs économiques sont apparus petit à petit. Ils sont particulièrement importants dans les jeux sur le front de l'est et dans *Fall of France*. Ainsi, dans ce dernier, la production française d'armements est prévue jusqu'en Juin 1941, pour le cas où les Français n'auraient pas été battus l'année précédente. De nouveaux armements arrivent en grandes quantités,et l'armée est réorganisée (de véritables et nombreuses divisions blindées apparaissent !), ce qui met l'Allemagne en situation *très* délicate...

D'une manière générale, chaque camp produit, dans certaines zones et villes, un certain nombre de « points de remplacement » en hommes, blindés et matériels. Selon les régions que l'on contrôle, on reçoit plus ou moins de ces points, lesquels servent à reconstruire de nouvelles unités. Mais tout cela coûte cher et on s'aperçoit très vite, par exemple, que l'Allemagne a beaucoup de mal à reconstruire ses unités car, à partir de 1942, elle manque chroniquement d'hommes (critère démographique, donc objectif, donc modelisable !).

Tous ces éléments *stratégiques* obligent les joueurs à jouer de façon *stratégique,* c'est à dire à avoir une vision globale. Au risque de faire sourire et de passer pour des « enfonceurs de portes ouvertes », rappelons que toute guerre EST un phénomène global et stratégique, c'est à dire politique, et comme « gouverner c'est prévoir », le jeu vous oblige à penser 2, 3 ou 4 coups à l'avance (comme aux échecs !). Cette difficulté sera augmentée de celles qui se présenteront au niveau opérationnel, lorsque vous serez noyés sous des milliers de pions.

Exemple : Dans *Fall of France,* 2040 pions sont concentrés sur une surface ridiculement petite de 30 hex. Il vous faudra être capable de rassembler et de trier cette pléthore d'informations, en tirer la « substantifique moëlle », pour amener la décision sur trois hex (comme aux échecs ! !). La stratégie c'est cela ! Or, justement, non seulement les Français ont des chances de gagner, mais les Allemands sont, normalement , sûrs de perdre ! car le joueur « moyen », qui n'est pas forcément historien, ou qui n'a pratiqué que du wargame tactique, va jouer au « pousse-pions », c'est à dire qu'il va amener des quantités de piles d'infanterie et de blindés allemands au contact, se perdre dans ces (ses !) embouteillages, essayer en vain de percer, se faire contenir puis finalement ensevelir par les Français...

Cette analyse stratégique, et le génie qui peuvent (et doivent) se déployer dans une partie d'Europa (le même génie que l'on retrouve dans une partie d'échecs de grands maîtres), c'est de dire : *« je dispose d'une somme colossale d'informations, mais seules sont importantes les trois cases dans lesquelles je vais attaquer ».* **Raisonner de façon stratégique sur une réalité opérationnelle ! Voici l'idée force d'Europa.**

Tout cela ne s'apprend pas dans la règle (d'ailleurs, celle-ci n'apporte pas la moindre indication à ce sujet, aux joueurs de se débrouiller et réfléchir - longuement, comme aux échecs ! ! !), mais dans la pratique, la réflexion et... la lecture. De toutes façons, retenez surtout que, à l'inverse des jeux tactiques, on ne doit pas y jouer au coup par coup. On ne peux pas jouer un coup et se dire : *« je verrais bien au tour suivant ce que va faire l'autre »,* car la moindre erreur est alors fatale, ou, tout au moins risque d'avoir des conséquences durables. Ce qui prouve bien qu'il s'agit là du jeu « de planification » par excellence.

Il va sans dire qu'Europa se prête au jeu en solitaire. Nous aurions même tendance à penser que cette pratique (sans contraintes de temps) est *nécessaire* à son apprentissage et à la réflexion.

Pareillement, le jeu par équipes (ou « à joueurs multiples ») est recommandé. Pour cela, les joueurs peuvent jouer soit des fronts différents, soit des nations différentes, soit encore des types d'unités différents, mais il est alors obligatoire que tous maîtrisent également le jeu, les règles, le système *dans sa totalité,* ses subtilités stratégiques, etc...

Des défauts...

Malgré toutes ses qualités, le jeu présente des défauts. Ainsi, les auteurs font parfois peu de cas de la géographie. Dans *Fall of France,* par exemple, la Garonne manque ! Un problème identique se pose à plusieurs reprises dans *Fire in the East,* alors que le réseau hydrographique de l'URSS est énorme. Or, tout wargamer sait l'importance des fleuves dans la guerre, surtout lorsque la règle prévoit de diviser par deux la force de celui qui attaque derrière un fleuve... Donc, prenez un *bon* atlas (allemand ou soviétique) et redessinez-les.

On peut également s'interroger sur le fait de savoir si dix types de terrains différents sont suffisants. Pour notre part, nous sommes loin de le penser, a fortiori pour un jeu stratégique. Quant au système de jeu proprement dit, il a peut-être un peu vieilli (bien vieilli tout de même), particulièrement dans le cas du système de combat et des ratios, qui restent très classiques. Il y a matière à débat. Nous nous contenterons de poser des questions : un tel système est-il largement suffisant pour un jeu stratégique à cette échelle ? Un nouveau système tel que ceux que l'on emploie depuis quelques années ne pourrait-il pas être adopté ? (simultanéité mouvement/combat par exemple).

Le jeu de l'élite ?

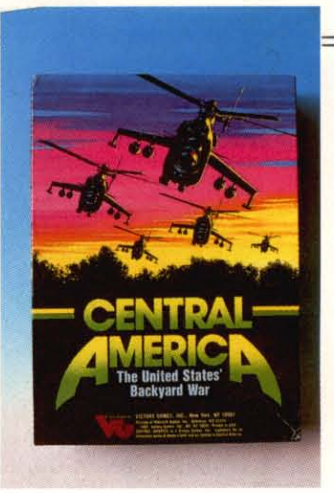
N'ayez pas peur ! Nous vous répétons qu'Europa est d'un abord facile et très pédagogique. Commencez par l'un des jeux les plus simples *(Case White, Narvik, Marita-Markur,* ou de préférence : *Western Desert).* Les difficultés auxquelles vous ne manquerez pas d'être confrontés sont des « difficultés stimulantes » (! ?) qui vous amèneront tout naturellement, et sans heurts, à réfléchir, à vous poser des questions, et, très vite, vous aurez envie d'aller plus loin, de vous instruire. Vous vous plongerez alors avec ferveur dans la (re)lecture de vos ouvrages d'Histoire, et, bientôt, vous en chercherez d'autres dans les librairies spécialisées et les bibliothèques publiques. Sans que vous vous en soyez rendu compte, vous serez presque devenu un véritable chercheur universitaire, spécialisé dans l'étude et l'analyse de la seconde guerre mondiale ! Si cela se réalise, alors la preuve sera faite que nous avions vu juste quant à notre intime conviction que les wargames sont une activité intellectuelle des plus nobles.

Pierre Gioux
et Laurent Henninger

N.B. Bientôt, nous vous présenterons des scénarios pour *Fire in the East* et *Scorched Earth,* bien utiles pour débuter avec ces monstres.

Info de dernière minute : *les trois jeux suivants, Narvik, Fall of France* et *Marita Merkur* sont en rupture de stock chez l'éditeur américain ; et seront réimprimés les uns à la suite des autres. Quant à *The Near East,* il est prévu de le rééditer prochainement dans la même boîte que *Western Desert.* Il est donc possible que vous ayez quelques difficultés pour vous les procurer. Précipitez-vous ou soyez patients ! ! !

Central America



Un nouveau Vietnam ?

Dans le domaine des wargames à thème contemporain, Victory Games semble s'être lancé dans le développement de trois « familles » de thèmes : les « strike » *(Gulf Strike* et *Aegean Strike)* simulant des opérations combinées (terre/air/mer) autour de détroits stratégiques (à quand *Baltic Strike* ?), les « fleet » *(2nd. et 6th. Fleet,* et bientôt *7th. Fleet*), stimulant des opérations aéronavales sur de vastes zones maritimes, et les guerres de guerilla (« unconventionnal warfare » comme disent les Américains) avec *Vietnam* et maintenant *Central América ; Nato* restant à part. Logiquement, les deux prochains jeux de cette « famille » devraient s'appeler *Tchad et Afghanistan...* Pour l'heure, souhaitons que l'Amérique Centrale ne devienne pas un véritable nouveau Vietnam !

Leçon de géographie

Bref, revenons à notre jeu. Globalement, le bilan est plutôt positif -VG oblige !- sauf peut-être en ce qui concerne la carte. Elle présente en effet deux gros défauts : tout d'abord elle n'est pas très belle (les frontières y sont quasi-invisibles, alors qu'on devrait pouvoir les distinguer au premier coup d'oeil), et on était habitué à mieux de la part de cette firme, mais c'est là le moindre défaut, car elle péche par un autre aspect, beaucoup plus ennuyeux. L'Amérique centrale est un *Tout,* c'est-à-dire une zone géostratégique globale, unique, insécable et indissociable, alors pourquoi ne pas la représenter dans sa totalité ? Pourquoi le Guatemala et le Costa Rica n'apparaissent que très peu ? Sans même parler du Panama qui n'apparaît pas du tout, comme si son fameux canal n'avait plus aucune importance stratégique ? VG a commis là une très grave erreur, et aucune excuse ne me semble valable !

Le système de jeu

De ce côté-ci, on a vraiment de la « belle ouvrage » entre les mains. La longueur des règles peut effrayer au premier abord, mais on réalise rapidement qu'elles sont rédigées dans un style *littéraire* d'une telle clarté (et qui ne craint pas les nombreuses et très utiles répétitions) que la lecture « coule » presque d'elle-même. Trois niveaux de règles existent : les règles « conventionnelles », lorsque les Centro-Américains s'étripent gaillardement entre eux ; les règles « d'intervention » pour le cas où « Los Yankis » viennent mettre un peu d'ordre dans leur « arrière cour » (*backyard* dixit Reagan), et les règles optionnelles que je vous conseille vivement d'intégrer le plus rapidement possible. Un tour de jeu « conventionnel » dure environ 15mn (une fois les règles bien connues), et un tour de jeu « d'intervention », avec les règles optionnelles dure 30mn ou plus.

Les 16 scénarios peuvent également être classés en trois catégories : les scénarios d'introduction, intermédiaires et « de campagne ». De plus, et ce n'est pas là la moindre des qualités de ce jeu, un système particulièrement passionnant de création de scénarios est inclus. Il permettra de jouer et de « suivre » l'évolution de la situation stratégique de la région... Voilà une idée à retenir !

Je tiens également à signaler que les règles simulant l'emploi des forces aériennes (sous toutes leurs formes : hélicoptères, appareils de lutte anti-guerilla, bombardiers, etc..., et *selon leurs différentes doctrines d'emploi !)* sont extrêmement complètes. J'oserai même avancer qu'à ma connaissance, aucun wargame n'a, jusqu'à présent, autant mis l'accent sur la gestion de ces forces sur le champ de bataille. Enfin, VG n'a pas oublié d'inclure les quelques éléments fondamentaux qui font de ses jeux de véritables outils d'analyse, d'étude et de réflexion : bibliographie, chronologie, notes historiques et politiques.

En conclusion

Courez donc acheter *Central América :* c'est un très bon et très passionnnant jeu (de toutes façons, c'est le seul sur ce thème brûlant et il comble enfin un grand vide). Je me permettrai seulement de faire une mise en garde.

Lorsque vous y jouerez, que vous réfléchirez et tirerez des conclusions, restez modeste, faites marcher votre sens critique et gardez en permanence à l'esprit certains faits. Tout d'abord, souvenez-vous que la guerre de guerilla, plus encore que toutes les autres formes de guerre, est extrêmement difficile à simuler (certains disent même impossible) car dépendant de trop de facteurs qui ne relèvent pas du militaire (politiques, économiques, sociaux, culturels, psychologiques) et qui ne sont pas modelisables, malgré tous les efforts acharnés (et fructueux !) des auteurs de ce jeu pour nous donner des règles politiques brillantes et complexes ; celles-ci resteront toujours trop simples. Je vous expliquerai, dans un prochain article, pourquoi, entre autres causes, les Américains ont perdu la guerre du Vietnam pour l'avoir trop « jouée » à l'état-major, et crû un peu trop rapidement qu'on pouvait la planifier à travers la pratique du wargame...

Enfin, ce jeu ne présente que les aspects militaires de la situation en Amérique Centrale, alors que la solution des problèmes de cette région est -de l'avis même de tous les protagonistes- d'abord politique, économique et sociale, avant d'être purement militaire. Il sera donc très profitable de compléter la pratique de ce wargame par la lecture de l'ouvrage *Le volcan nicaraguayen* paru aux Editions La Découverte, ainsi que de jouer à Junta (Jeux Descartes)...

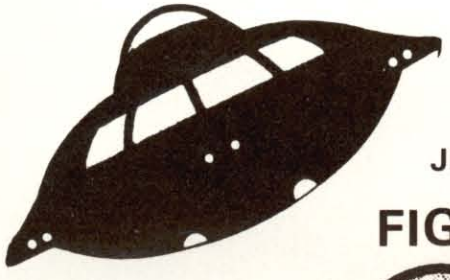
Laurent Henninger

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Victory Games
Concepteurs : James McQuaid, Mark Hermann, Michael Moore
Prix : 255 frs environ
Type de jeu : stratégique (1 tour = 2 jours, 1 hex = 15 miles, unités allant de la compagnie à la brigade), avec de nombreuses règles politico-diplomatiques.
Nombre de joueurs : 2 (recommandé également pour le jeu par équipes).
Durée de jeu : 1 ou 2 heures pour les scénarios d'introduction,
3 à 5 heures pour les scénarios intermédiaires, 10 à 20 heures pour les scénarios avancés (« de campagne »).
Matériel de jeu :
780 pions
1 carte (60x80 cm.)
Diverses aides de jeu
5 livrets : 1 de règles « conventionnelles (64 pages), 1 de règles « d'intervention » (40 pages), 1 de scénarios (68 pages), 2 de tables (2x8 pages), soit au total, 188 pages...

TEMPS LIBRE

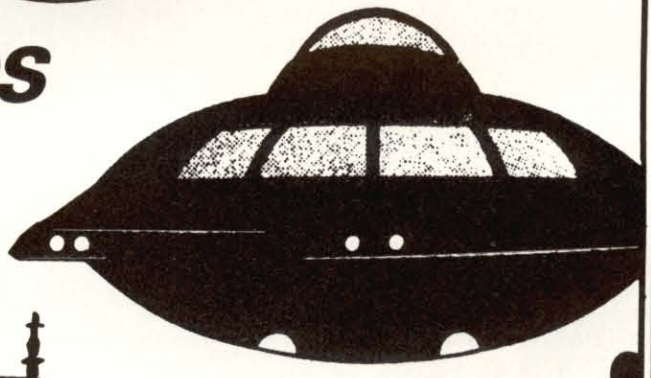
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.

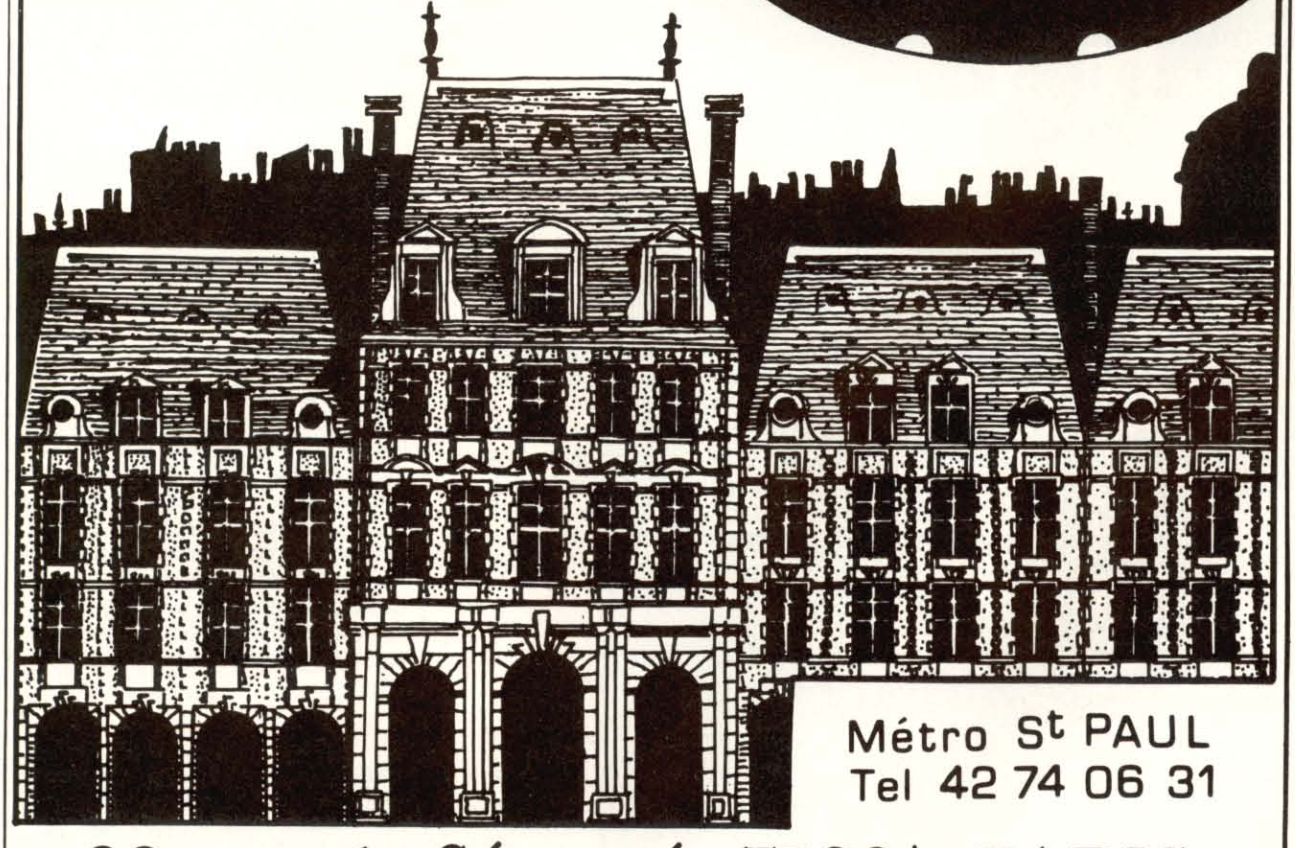


WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES

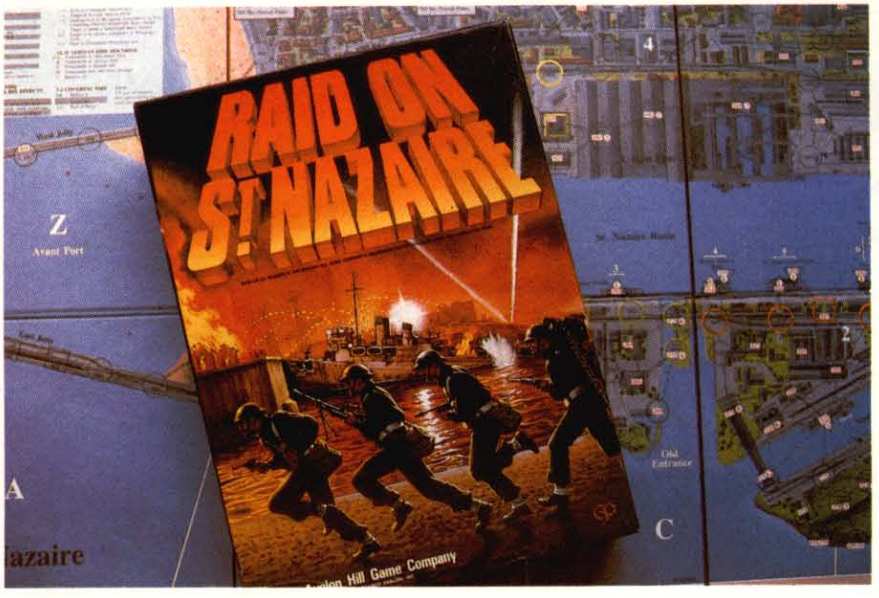




Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Raid on St Nazaire



28 mars 1942 : sous les feux conjugués des projecteurs et des batteries allemandes, vous devez mener à bien, seul, une mission impossible.

La collection des wargames solos vient de s'enrichir d'une nouvelle pièce : Raid on St Nazaire. 1942, année cruciale sur les mers où les approvisionnements de la Grande-Bretagne sont menacés par les cuirassés allemands, va voir se réaliser l'un des coups de mains les plus audacieux (et l'un des plus désespérés) de la deuxième guerre mondiale : 611 commandos britanniques débarquent à Saint-Nazaire pour rendre le port inutilisable par la Kriegsmarine.

A bon port

Le joueur possède les soldats britanniques et leur assigne des objectifs qu'ils devront atteindre malgré les défenses côtières et les troupes d'intervention allemandes.

Chaque tour de jeu commence par une phase d'illumination et gare aux embarcations prises dans le faisceau d'un projecteur. Arrivent ensuite des échanges de tirs (défense portuaire, défense des docks et tirs de couverture des bateaux britanniques) puis les embarcations se déplacent et débarquent ou embarquent des troupes.

Le moment vient alors d'« activer » les troupes allemandes et de déplacer toutes les unités terrestres sur le plateau qui ne comprend pas d'hexagones mais des positions reliées entre elles.

Il n'y a pas de corps à corps mais seulement des échanges de tirs, armes légères, canons ou mortiers, ou des lancers de grenades. Le tour se termine par la phase de sabotage qui fait obtenir les points de victoire pour la destruction des installations portuaires.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Avalon Hill-1987
Matériel :
Carte représentant le quartier portuaire de St Nazaire (82x40)
260 pions
1 livret de règles (sans notes historiques) 11 pages
3 dés
1 bloc de feuilles de marque
Particularités : wargame solo
Difficulté : simple

Le début de la partie est consacré au débarquement des commandos qui peut tourner au désastre si la flotille britannique est trop sévèrement prise à partie par la défense du port. Ensuite il faudra détruire les objectifs malgré l'arrivée des troupes allemandes tout en essayant de conserver quelques bateaux en état. Enfin viendra le moment du réembarquement.

Gare aux impondérables

Les règles concernant l'activation, les mouvements et les tirs des troupes allemandes sont brèves et simples (pour ne pas dire simplistes) et font largement appel au hasard. C'est lui, par exemple, qui détermine le nombre, la force et le point de départ des troupes allemandes « activées » dans le tour ; inutile de dire que si elles sont nombreuses, fortes et autour de vos points de débarquement, l'affaire s'annonce mal. Ces troupes vont ensuite se diriger sur les Britanniques les plus proches. Cette règle simple rend bien compte des actions de soldats surpris et qui réagissent plus instinctivement que tactiquement : elle ouvre en plus la voie à des tactiques de diversion de la part des commandos.

Pour le meilleur et pour le pire

Commençons par le meilleur. Une idée très originale sur un fait d'armes méconnu mais sans doute décisif. L'ambiance du jeu est très réussie, le plateau qui représente le quartier portuaire y est pour quelque chose. Cette impression favorable est renforcée par des règles intéressantes portant sur les projecteurs ou l'utilisation des charges de démolition. Pour finir, accordons une mention à l'organisation des paragraphes qui suit l'ordre des phases, présentant les pions associés quand cela est nécessaire, et qui permet de commencer la partie sans tout connaître.

Et maintenant le pire. Tout d'abord des règles qui à force d'être concises en deviennent insuffisantes, il aurait parfois suffi d'une ligne de plus pour épargner au joueur de se creuser les méninges. Signalons ensuite un abus de marqueurs pas toujours utiles. Enfin ayons une pensée pour les absents, le casier de rangement et surtout les notes historiques. Il y a là de l'escroquerie dans l'air car pour renvoyer le joueur, désireux de connaître le contexte historique, au numéro d'une revue spécialisée devant paraître en 88 il faut de l'aplomb (ou peut-être du mépris...)

Alors, on conclut ?

C'est, avec l'habitude, un jeu très intéressant mais dont la finition semble dénoter une certaine hâte. Espérons que AH ne va pas sacrifier la qualité à la quantité avec ce type de production qui encourage les joueurs au prêt plutôt qu'à l'achat.

Jean-Michel Rubio Nevado

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE
MARDI

Feerics !!

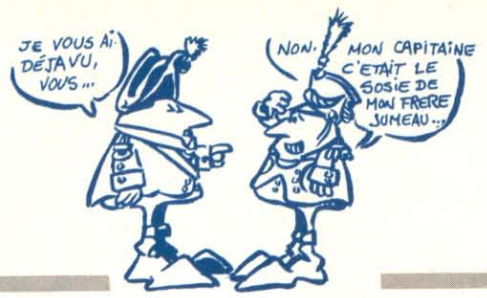
RELAIS JEUX - DESCARTES
Centre Commercial
ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Du Mardi au Dimanche
De 10 h. à 20 h.
Tél.: 39 56 65 79

Réservez-le en
téléphonant à
Isabelle
au 16 (1)
45.63.01.02.

ECHEC & MAT
la passion du jeu

Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques

76100 ROUEN
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72



Les

Dans notre précédent numéro nous avions commencé à vous donner des listes d'armées, à utiliser ou à étudier, pour les jeux de figurines napoléoniennes. Voici donc venu le temps des petites états et principautés, puis celui des armées hétéroclites.

Chapitre II

Petits états et principautés

BAVIERE 1809

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 236 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 236 pts.
1 bataillon de chasseurs (18 fig) : 128 pts.
1 bataillon de grenadiers du leib régiment (16 fig) : 163 pts. [a]
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 100 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons à 4 escadrons (12 fig) : 112 pts.
1 régiment de chevau-légers à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
Total
6 bataillons (106 fig), 2 batteries (6 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1173 pts.

[a] Les grenadiers du leib régiment sont considérés comme des grenadiers de la garde

On peut remplacer la batterie de 6 à pied par une batterie de 12 de réserve, ce qui fait un total de 1193 pts.

BRUNSWICK 1815

(corps complet présent à Waterloo)

Infanterie
4 compagnies de chasseurs (4x4= 16 fig) : 107 pts.
Le leib bataillon (16 fig) : 138 pts. [b]
3 bataillons d'infanterie légère (16x3= 48 fig) : 322 pts.
3 bataillons d'infanterie ligne (16x3= 48 fig) : 278 pts.
Artillerie
1 batterie de 9 à pied (4 fig) : 125 pts.
1 batterie de 6 à cheval (4 fig) : 135 pts.
Cavalerie
1 régiment de hussards à 4 escadrons (4x4= 16 fig) : 123 pts.
1 escadron de uhlans (5 fig) : 38 pts.
Total
8 bataillons (128 fig), 2 batteries (8 fig), 5 escadrons (21 fig) : 1266 pts.

[b] Le leib bataillon est considéré comme carabiniers.

GRAND DUCHE DE BADE

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 bataillon de la garde (18 fig) : 167 pts.
1 bataillon de chasseurs (18 fig) : 112 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 130 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 escadron de garde du corps (4 fig) : 38 pts.
1 régiment de hussards à 4 escadrons (16 fig) : 101 pts.
1 régiment de dragons légers à 4 escadrons (16 fig) : 83 pts.
Total
6 bataillons (108 fig), 2 batteries (6 fig), 9 escadrons (36 fig) : 1150 pts.

HESSE DARMSTADT

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 118 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 118 pts.
Régiment Erbprinz à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts. [c]
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 régiment de chevau-légers à 3 escadrons (9 fig) : 57 pts.
Total
6 bataillons (84 fig), 2 batteries (6 fig), 3 escadrons (9 fig) : 695 pts.

[c] Le régiment Erbprinz a par rapport aux régiments de ligne, une compagnie de voltigeurs et une de grenadiers.

GRAND DUCHE DE BERG

Infanterie
1 régiment d'infanterie à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 régiment d'infanterie à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 bataillon de grenadiers (12 fig) : 112 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 80 pts.
Cavalerie
1 régiment de lanciers à 4 escadrons (12 fig) : 62 pts. [d]
Total
5 bataillons (84 fig), 2 batteries (6 fig), 4 escadrons (12 fig) : 773 pts.

[d] Les lanciers peuvent être considérés comme lanciers jeune garde française : budget 122 pts.

DANEMARK 1813

Type corps auxiliaire

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (15x2= 30 fig) : 160 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (15x2= 30 fig) : 160 pts.
1 bataillon de ligne (15 fig) : 80 pts.
2 bataillons de chasseurs (15x2= 30 fig) : 186 pts.
Leib régiment de la Reine 1 bataillon (15 fig) : 139 pts.
Artillerie
2 batteries de 6 à pied (6 fig) : 170 pts.
1 batterie de 6 à cheval (6 fig) : 100 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons légers à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
2 escadrons de hussards (6 fig) : 52 pts.
1 régiment de dragons lourds à 4 escadrons (8 fig) : 74 pts.
Total
8 bataillons (120 fig), 3 batteries (9 fig), 10 escadrons (26 fig) : 1224 pts.

HOLLANDO BELGE 1815

Royaume des Pays Bas

Infanterie
Quatre régiments de ligne hollandais à 1 bataillon (18x4= 72 fig) : 452 pts.
1 régiment de ligne belge à 1 bataillon (18 fig) : 113 pts.
1 bataillon de chasseurs (18 fig) : 119 pts.
2 bataillons de milice (15x2= 30 fig) : 100 pts.
Artillerie
1 batterie de 9 à pied (3 fig) : 100 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 90 pts.
Cavalerie
1 régiment de carabiniers hollandais ou belges à 4 esc. (12 fig) : 101 pts.
1 régiment de hussards belges à 4 escadrons (12 fig) : 88 pts.
1 régiment de dragons légers hollandais à 3 escadrons (9 fig) : 66 pts.
Total
8 bataillons (138 fig), 2 batteries (6 fig), 11 escadrons (33 fig) : 1229 pts.
On peut remplacer :
1) Les deux bataillons de milice par un des chasseurs, ce qui fait un total de 1248 pts.
2) Le régiment de carabiniers par un bataillon

de chasseurs, passer les dragons à 12 fig, ce qui fait un total de 1269 pts.
3) 1 bataillon de ligne par un bataillon de chasseurs, ce qui fait un total de 1235 pts.
Pour arriver à 1500 pts, cette armée peut très logiquement être complétée par le contingent de Nassau.
NOTE : Il est évident que la Belgique ne formait pas encore une nation, mais il est coutume à Waterloo de différencier les combattants du royaume des Pays-Bas, en Hollandais (Pays-Bas septentrionaux) et en Belges (Pays-Bas méridionaux, future Belgique).

ITALIE

Infanterie
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 354 pts.
1 régiment d'infanterie légère à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 266 pts.
1 bataillon de la garde (10 fig) : 102 pts.
1 bataillon de chasseurs de la garde (10 fig) : 92 pts.
Artillerie
1 batterie de 8 à pied (3 fig) : 100 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons à 4 escadrons (12 fig) : 111 pts.
1 régiment de chasseurs à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
Total
7 bataillons (110 fig), 2 batteries (6 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1223 pts.

NAPLES

Infanterie
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 202 pts.
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 202 pts.
1 régiment léger à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 246 pts.
1 régiment de grenadiers de la garde à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 220 pts.
Artillerie
2 batteries de 8 à pied (3x2= 6 fig) : 160 pts.
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 70 pts.
Cavalerie
1 régiment de chasseurs à cheval à 3 escadrons (9 fig) : 31 pts.
1 régiment de chasseurs à cheval à 3 escadrons (9 fig) : 31 pts.
3 escadrons de la garde (9 fig) : 55 pts.
Total
11 bataillons (198 fig), 3 batteries (9 fig), 9 escadrons (27 fig) : 1217 pts.

POLOGNE
Grand duché de Varsovie

Infanterie
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 408 pts.
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 408 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (4 fig) : 130 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1/2 régiment de krakus à 3 escadrons (12 fig) : 128 pts.
1 régiment de cuirassiers à 2 escadrons (6 fig) : 70 pts.
Total
6 bataillons (108 fig), 2 batteries (7 fig), 5 escadrons (18 fig) : 1239 pts.
On peut supprimer un bataillon d'infanterie et le remplacer par un régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig), ce qui fait un total de 1203 pts.

POLOGNE
Type Légion de la Vistule

Infanterie
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 408 pts.
Cavalerie
1 régiment de lanciers à 4 escadrons (12 fig) : 115 pts.
Total
3 bataillons (54 fig), 4 escadrons (12 fig) : 523 pts.
NOTE : Ce petit détachement peut très logiquement compléter des petits duchés tels que : Bade, Hesse-Darmstadt, Berg, etc..

SAXE

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 130 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 130 pts.
1 bataillon de grenadiers (12 fig) : 101 pts.
1 bataillon de grenadiers de la garde (16 fig) : 163 pts.
1 bataillon de chasseurs (16 fig) : 80 pts.
Artillerie
1 batterie de 8 à pied (3 fig) : 100 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 100 pts.
Cavalerie
Gardes du corps à 2 escadrons (6 fig) : 74 pts.
Le régiment de cuirassiers de la garde à 4 escadrons (12 fig) : 158 pts.
1 régiment de chevau-légers à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
1 régiment de hussards à 3 escadrons (9 fig) : 77 pts.
Total
7 bataillons (82 fig), 2 batteries (6 fig), 13 escadrons (39 fig) : 1216 pts.

PORTUGAL
Type allié des Anglais

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (14x2= 28 fig) : 151 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (14x2= 28 fig) : 151 pts.
1 bataillon de caçadores (20 fig) : 142 pts.
Artillerie
1 batterie de 9 à pied (3 fig) : 100 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 régiment de cavalerie légère à 4 escadrons (12 fig) : 92 pts.
1 régiment de cavalerie légère à 4 escadrons (12 fig) : 92 pts.
Total
5 bataillons (76 fig), 2 batteries (6 fig), 8 escadrons (24 fig) : 823 pts.

PORTUGAL
Loyal lusitanian légion 1811

Infanterie
3 bataillons de caçadores (20x3= 60 fig) : 426 pts.
Artillerie
1 batterie de 9 à pied (3 fig) : 100 pts.
Cavalerie
1 régiment de cavalerie légère à 3 escadrons (9 fig) : 69 pts.
Total
3 bataillons (60 fig), 1 batterie (3 fig), 3 escadrons (9 fig) : 595 pts.

SUEDE
Type Corps suédois 1813

Infanterie
1 régiment à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 118 pts.
1 régiment à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 118 pts.
1 régiment à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 118 pts.
1 régiment de grenadiers de la garde à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 223 pts.
1 régiment de la garde (12 fig) : 112 pts.
Artillerie
1 batterie de réserve de 12 (4 fig) : 135 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 100 pts.
Cavalerie
1 régiment de cuirassiers à 4 escadrons (8 fig) : 96 pts.
1 régiment de hussards à 6 escadrons (12 fig) : 103 pts.
1 demi régiment de dragons à 3 escadrons (6 fig) : 56 pts.
Total
9 bataillons (10 fig), 2 batteries (7 fig), 13 escadrons (26 fig) : 1179 pts.

WESPHALIE

Infanterie
1 bataillon de grenadiers de la garde (16 fig) : 163 pts.
1 bataillon de chasseurs de la garde (16 fig) : 147 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 220 pts.
1 régiment de ligne de 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 220 pts.
1 bataillon d'infanterie légère (18 fig) : 121 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.

1 batterie de 8 à pied (3 fig) : 100 pts.
Cavalerie
1 régiment de chevau-légers lanciers de la garde à 3 escadrons (9 fig) : 99 pts.
1 régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
Total
7 bataillons (122 fig), 2 batteries (6 fig), 7 escadrons (21 fig) : 1268 pts.

WURTEMBERG

Infanterie
1 bataillon de la garde (12 fig) : 116 pts. (e)
1 régiment de ligne à 2 bataillons (16x2= 32 fig) : 173 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (16x2= 32 fig) 173 pts.
1 bataillon d'infanterie légère (16 fig) : 107 pts.
1 bataillon de chasseurs à pied (16 fig) : 107 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 100 pts.
Cavalerie
1 escadron de garde du corps (3 fig) : 37 pts.
1 régiment de dragons à 4 escadrons (12 fig) : 112 pts.
1 régiment de chevau-légers à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
Total
7 bataillons (108 fig), 2 batteries (6 fig), 9 escadrons (27 fig) : 1123 pts.

(e) Le bataillon de la garde se compose de 2 compagnies de grenadiers et de 2 compagnies de chasseurs.

Chapitre III

Les armées hétéroclites

Campagne DE 1805 EN AUTRICHE

Type Austro Russes à Ober-hollabrun 16-11-1805

Infanterie
2 bataillons de grenadiers autrichiens (18x2= 36 fig) : 302 pts.
1 régiment de mousquetaires russes à 3 bataillons (16x3= 48) : 334 pts.
1 régiment de mousquetaires russes à 2 bataillons (« bataillon de grenadiers absents ») (16x2= 32) : 193 pts.
Artillerie
1 batterie d'artillerie légère russe : 180 pts.
Cavalerie
1 régiment de hussards autrichiens à 6 escadrons (18 fig) : 140 pts.
1 régiment de dragons russes à 5 escadrons (15 fig) : 138 pts.
Total
7 bataillons (116 fig), 1 batterie (6 fig), 11 escadrons (33 fig) : 1286 pts.
Pour faire un budget de 1500 pts il suffit d'ajouter :
-Le bataillon de grenadiers du régiment de mousquetaires russes à deux bataillons 142 pts.
-1 détachement de hussards russes à 3 escadrons (9 fig) : 76 pts.

Campagne DE 1808 EN ESPAGNE

Type IVe corps Sebastiani, division Leval

Infanterie
1 régiment badois à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 régiment hessois à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 régiment de Nassau à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 bataillon hollandais (18 fig) : 103 pts. (f)
1 bataillon de garde de Paris (18 fig) : 97 pts.
Artillerie
1 batterie badoise de 8 à pied (3 fig) : 90 pts.
1 batterie hollandaise de 4 à cheval (3 fig) : 70 pts. (f)
Cavalerie
1 régiment de hussards hollandais à 4 escadrons (12 fig) : 76 pts. (f)
1 régiment de dragons français à 2 escadrons (6 fig) : 56 pts.
1 régiment de dragons français à 2 escadrons (6 fig) : 56 pts.
Total
8 bataillons (144 fig), 2 batteries (6 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1184 pts.

(f) Lire les Hollandais dans le tableau de la confédération du Rhin.

Campagne DE 1809 EN ESPAGNE

Type IVe corps Sebastiani, division Leval

Comme précédemment mais remplacer :
1 bataillon de Hesse par un de Francfort (même budget).
La garde de Paris par un bataillon de voltigeurs réunis (16 fig) : 152 pts.
Les deux régiments de dragons par les lanciers de la Vistule à 3 escadrons (9 fig) : 86 pts.
Nouveau total : 1213 pts.

Campagne DE 1812 EN RUSSIE

Type IXe corps Victor, division Daendels

Infanterie
1 régiment de Berg à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 régiment badois à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 bataillon léger badois (18 fig) : 112 pts.
1 régiment wesphalien à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 220 pts.
1 bataillon du leib régiment hessois « garde » (18 fig) : 167 pts.
Artillerie
1 batterie de la confédération de 8 à pied (3 fig) : 90 pts.
1 batterie de la confédération de 4 à cheval (3 fig) : 70 pts.
Cavalerie
1 régiment de chevau-légers saxons à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
1 régiment de hussards badois à 4 escadrons (12 fig) : 76 pts.
Total
8 bataillons (144 fig), 2 batteries (6 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1262 pts.

Campagne DE 1809 EN AUTRICHE

Type IVe corps Masséna

Infanterie
1 régiment de ligne badois à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
3 bataillons de ligne hessois (18x3= 54 fig) : 318 pts.
1 régiment léger français à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 396 pts.
Artillerie
1 batterie française de 8 à pied (4 fig) : 135 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons légers badois à 4 escadrons (12 fig) : 62 pts.
1 régiment de chevau-légers hessois à 3 escadrons (9 fig) : 57 pts.
1 régiment de chasseurs à cheval français à 2 escadrons (6 fig) : 52 pts.
Total
8 bataillons (144 fig), 1 batterie (4 fig), 9 escadrons (27 fig) : 1232 pts.

Campagne DE 1812 EN RUSSIE

Type Xe corps Mac Donald, division Grandjean

Infanterie
1 régiment polonais à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 408 pts.
1 régiment bavarois à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 236 pts.
1 régiment wesphalien à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 220 pts.
Artillerie
1 batterie allemande de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.
1 batterie allemande de 6 à pied (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons français à 2 escadrons (8 fig) : 74 pts.
1 régiment de dragons français à 2 escadrons (8 fig) : 74 pts.
Total
7 bataillons (126 fig), 2 batteries (6 fig), 4 escadrons (16 fig) : 1202 pts.

Campagne DE 1812 EN ESPAGNE

Type armée de Soult, division de réserve Villatte

Infanterie
2 bataillons de la garde espagnols (16x2= 32 fig) : 195 pts.
1 régiment badois à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 212 pts.
1 régiment de Nassau à 1 bataillon (18 fig) : 106 pts.
1 régiment italien à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 220 pts.
1 bataillon de gendarmes à pied français (16 fig) : 86 pts.
Artillerie
1 batterie française à pied de 8 (3 fig) : 100 pts.
1 batterie italienne à cheval de 4 (3 fig) : 90 pts.
Cavalerie
Garde espagnole à 3 escadrons (6 fig) : 37 pts.
Dragons italiens à 3 escadrons (9 fig) : 84 pts.
Gendarmes français à 1 escadron (3 fig) : 28 pts.
Dragons espagnols à 3 escadrons (6 fig) : 26 pts.
Chasseurs à cheval espagnols à 3 escadrons (6 fig) : 21 pts.
Total
8 bataillons (138 fig), 2 batteries (6 fig), 13 escadrons (30 fig) : 1205 pts.

Jean-Jacques Petit

commandez vite
nos nouveautés

Le SECRET sous la MONTAGNE

LES TROIS PREMIERS SCENARII D'UNE FANTASTIQUE CAMPAGNE POUR FEERIE

110 Francs

L'ARC et LA GRIFFE

1 SUPER JEU AVEC FIGURINES 100 % FRANCAIS AYANT POUR THEME L'HEROIC FANTASY

180 Francs

Envoyez un chèque de la valeur
du produit et 35 F de port à

LES ELFES

Société des Editions Ludiques FrançaisES
13, rue des Majots
80000 Amiens - Tél. 22.92.32.97

---

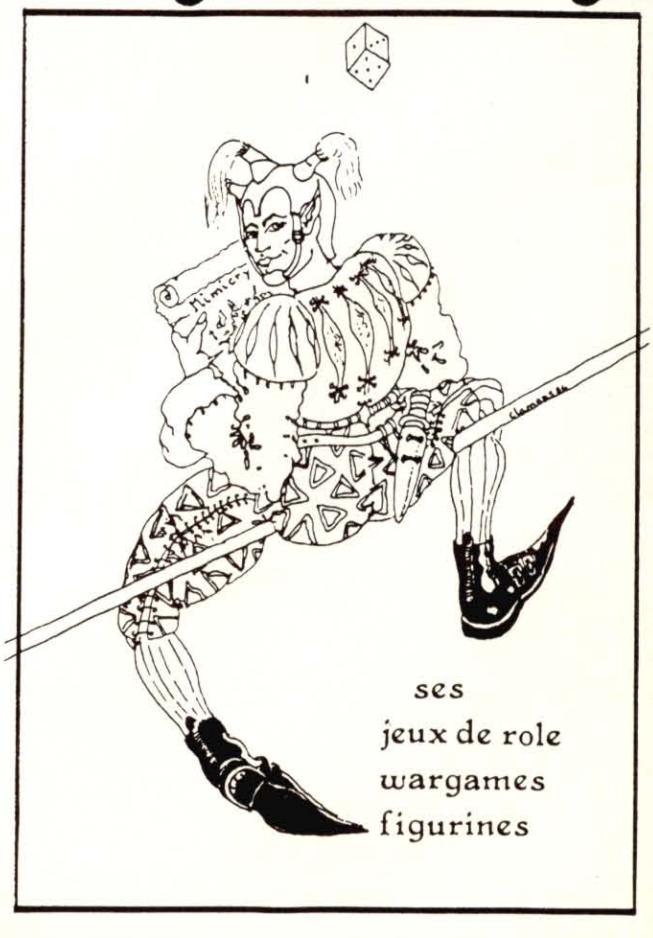
mimicry mimicry mimicry mimicry

MIMICRY

c'est à Paris au
20, rue de la Folie Méricourt
75011 m° St Ambroise
tél. 47.00.45.46
démonstration le mercredi

MIMICRY

c'est aussi à Amiens
12, rue Flatters
tél. 22.92.38.79

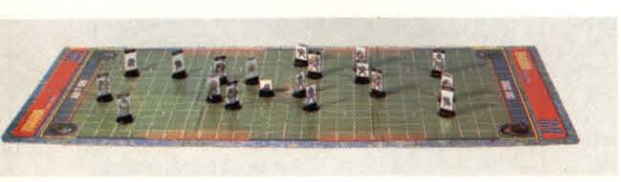


Grand choix de jeux et casses-tête

BLOOD BOWL

c'est pas du sport, c'est MON jeu !

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en utilisant le coupon ci-dessous :



Je désire recevoir BLOOD BOWL.

Je joins mon règlement de 164 F (139 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Errata

Donjons & Dragons ou...

Certains lecteurs perspicaces auront remarqué qu'il manquait quelques lignes dans notre article « Donjons & Dragons », page 25 du précédent numéro. Le sorcier responsable du délit a été puni et nous avons récupéré le texte afin de vous le soumettre...

Niveaux

Puisque le jeu de rôle est un jeu sans « gagnant », et que les joueurs ont des personnages différents, qu'est ce qui les pousse à jouer à Donjons & Dragons ? La réponse est simple : acquérir des points d'expérience pour monter en niveau. Cette montée en niveau s'accompagne alors de l'acquisition de nouvelles possibilités, de l'amélioration des anciennes. Elle permet donc dans un premier temps de partir vers de nouvelles aventures, plus périlleuses encore, mais aussi parfois d'être pour un temps plus fort que ses petits copains.

C'est cette montée continuelle en niveau, en puissance, qui fait souvent comparer, dans la presse, le comportement de certains joueurs à celui de drogués. (Nous laissons à ces tristes journalistes la responsabilité de leurs propos).

Expérience

Mais ces points d'expérience, comment les acquérir ? C'est tout simple, ils sont proportionnels à la valeur des trésors récupérés et au nombre des monstres tués.

Evidemment, énoncé ainsi, cela ressemble tout à fait à une incitation au meurtre et au vol, mais il faut replacer le système dans son contexte. Les premiers scénarios de D&D mettaient en scène de vaillants aventuriers qui allaient punir d'ignobles monstres sanguinaires, et récupérer ce que ces horribles avaient dérobé au bon peuple. Il semblait donc logique de mesurer leur réussite par des valeurs chiffrées, et correspondant au succès de leur mission.

Le problème a été le dérapage, lorsque les joueurs ont voulu incarner des « mauvais », ont lancé une course à la puissance, et donc aux massacres organisés.

Tête d'Affiche...

ONSLAUGHT

Et puis, les wargamers n'ont pas été oubliés puisqu'il manquait aussi quelques lignes à la tête d'affiche sur le jeu Onslaught, page 20...

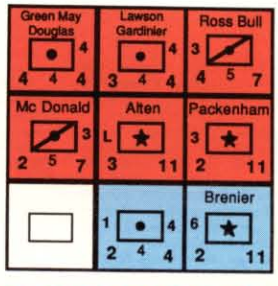
En deux mots, à chaque tour (il y en a vingt), se succèdent une série d'actions. Peut agir, lors d'une action donnée, le joueur désigné par un jet de dé. Agir, c'est soit bouger, soit combattre, soit percer (mouvement ET combat, action en principe réservée aux chars). Pour faire agir une pile, il faut payer 1 ou 2 points de ravitaillement. Le système paraît un peu livré au hasard, mais doit en fait permettre une réelle impression de simultanéité.

En bref, un très étonnant effort de synthèse, avec un résultat qui vaudra d'y revenir, d'autant que nous avons là un jeu « tous publics » : même les novices en wargame peuvent se lancer. Et (histoire de faire plaisir à Yves Jourdain) les pions français sont fort bien traités, le commentaire historique décrivant même (rareté !) l'action de la 1ère Armée.

1812 Les Arapiles

Et enfin, quelques rectifications pour le jeu en encart du nº 41 :

Sur le tableau des terrains, p. 12, il faut lire -1 au dé (et non +1) pour les attaques à travers un ruisseau, ou du bas vers le haut d'une colline. Quelques Anglais ont changé de camp sur la planche de pions, tandis qu'une artillerie française passait à l'ennemi, et que trois généraux souffraient de quelques erreurs... Un court dessin valant mieux qu'un long discours, voici les pions rectifiés :



ABONNEZ-VOUS !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an - 6 numéros : 125 F (étranger : 155 F)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

• Ci-joint mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de : CASUS BELLI-BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Petites annonces

VENTE MATERIEL

— Vends **DMG** 100 F. + **MMI** 80 F. + **PH** 90 F. + **Unearthed Arcana** 100 F. Le Tout 300 F. **Squad Leader VF** 200 F. Sébastien au (1) 45.97.75.17.

— Vends **JRTM** état neuf jamais servi 130 F. Tél. (16) 61.74.10.35. Demander Benoît.

— Vends **Oeil Noir 3 boîtes + 4 modules** BE 350 F. Vends **livres-jeux** 15 F. pièce. Tél. (16) 38.73.26.29. après 17h. Demander Franck.

— Vends 19 **Livres dont Vous Etes le Héros** pour 228 F. + surprise ou 14 F. pièce sans surprise. Tél. 16 (1) 46.44.40.92. pour liste.

— Vds **Aftermath, Appel de Cthulhu + 3 modules, 2 modules de Chivalry & Sorcery.** Laurent après 19h au (16) 48.75.52.94. à **Vierzon.**

— Vends **DMG, UA** état neuf, prix à débattre. Illustre vos scénarii, personnages ou plans. Tél. (16) 85.37.40.62. Olivier.

— Vds **Rêve de Dragon** état neuf 110 F. + **2 scénarios gratuits.** Cherche **CB N° 18.** Tél. (16) 33.67.45.69. après 18h. Demandez Josselin.

— Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** 12 F. pièce. Tél. (16) 32.51.22.92. après 18h30. Demander Cyril.

— Vds **41 Livres dont Vous Etes le Héros** entre 5 et 30 F. Tél. (1) 60.28.68.21. Deamnder Florent à 20h. **(77680 Roissy-en-Brie).**

— Vends **boîtes D&D 1,2,3&4 + dés, modules XS, X1, CS, Figurines, CB N° 32,33,34,35,36** : 700 F. Tél. (16) 76.46.39.00.

— Vends **DMG** 90 F. **PH** 80 F. + **CB N° 32,33,34,36&37** à 15 F. Sellem F. Tél. (16) 61.73.01.34. à **Toulouse.**

— Vds **une centaine de figurines (15 mm ACW, Empire, 25 mm Mongob) et wargames.** Liste. J.C. Prudhon - 2, rue Delaunay - **78000 Versailles.**

— Vds **Légendes Celtiques** simplifiées tout neuf pour 120 F. et le **scénario « le Prix du Sang »** 50 F. Contacter Marc au (16) 43.81.41.41.

— Vds **règles basic D&D** 50 F. **Expert** 50 F. **Modules B3,B4,B5,B6,X1,X2,X4,X5** : 35 F. **AD&D Manuel des Joueurs** : 90 F. **MM2** : 60 F. Tél. (16) 85.75.35.68. entre 18 & 18h30.

— Vends **Paranoïa boîte de base + 2 modules + écran MJ** le tout 200 F. Eric Exiga - Lot « Le Balcon » **66450 Maurellas.** Tél. (16) 68.83.34.47.

— Vends **James Bond 007 Basic Set** 80 F. + **Games-Master Pack** 100 F. ou éch. contre **Fiend Folio** + **Légends & Lore.** Vincent Riault - 83, rue des Oiseaux - **49240 Avrille.**

— Vds **GI, Ille Reich, Up Front**, respectivement 300, 250 & 250 F. ou 500 F. les 3. Tél. HR au 93.30.15.70 à **Monaco.** Hervé Franco - 37, Bd du Jardin Exotique. MC 98000 Monaco.

— Urgent ! Vds **Freedom in the Galaxie** 300 F. **Empire Galactique** et **les Frontières de l'Empire** : 100 F. le tout. Tél. (16) 98.44.76.50.

— Vends **moules pour figurines D&D**, peu ou moyennement servis. Etienne Cuquemelle. Tél. (16) 59.54.34.75.

— Vends **Rommel complet, plateau de jeu et pions plastifiés** : 150 F. **Amirauté** 100 F. Tél. (16) 97.45.51.89.

— Vds **Appel de Cthulhu + écran + 2 scénarios** : 250 F. Arié Eskenasy - 35, rue de l'Arbalète - **75005 Paris.** Tél. (1) 43.36.25.21.

— Vends **Appel de Cthulhu** état neuf 150 F. + **Les 3 Mousquetaires** ou éch. contre Dardevils ou Advanced Marvel Superhéros. Tél. (16) 79.70.58.78.

— Vends **D&D** 100 F. **Ultime Epreuve + Chroniques** 150 F. 15 **Livres dont Vous Etes le Héros** 15 F. l'un. Tél. 16 (1) 47.46.17.98. à Montrouge.

— Vends **livres AD&D DMG PH MM2 Cavern of Doom** : 200 F. le tout. **Kroll & Prunni et Idro** 15 F. chaque. Tél. (16) 98.44.76.50.

— Vends **scénarios Oeil Noir N° 2,3,4,5,6.** état neuf 30 F. Lionel Gougne - Chemin de la Source - **26200 Montelimar.**

— Vends **Fall of France** 170 F. **Their Finest Hour** 120 F. **Pendragon** (anglais) 150 F. **King Arthur Companion** 150 F. Tél. (16) 82.53.90.45. Jean-Philippe.

— Vds **Livres dont Vous Etes le Héros** 70 F. le tout ou 15 F. chaque. Frédéric Beaudet - La Plesse Meslin - **22400 Lamballe.** Tél. (16) 96.34.35.39.

— Vds **Star-frontiers + SF1 + SF2 + SF0 + doc. + dés** : bonne affaire. Nicolas Pansier - 10, rue Rambuteau - **71000 Macon.** Tél. (16) 85.38.03.62.

— Vds **Livres dont Vous Etes le Héros** : 20 F. **Jeux & Stratégie** : 18 F. Dominique au 16 (1) 69.04.34.42. **(Essonne).**

— Vends **D&D base** 150 F. **Sorcier de la Montagne de Feu (jeu de plateau), Livres dont Vous Etes le Héros** : 8 à 11 F. Tél. 16 (1) 64.98.95.56. Demander Yann.

— Vds **collection J&S** 10 F. pièce + **Livres dont Vous Etes le Héros** 15 F. pièce. Tél. (16) 91.34.56.29. Demander Laurent aux heures repas.

— Vds **Murmures des Profondeurs, Fungi Yuggoth** : 60 F. l'un. **MERP** 70 F. **Battle System** 170 F. neuf. Philippe Pinon au (16) 26.02.97.16. après 19h.

— Vends **Paranoïa en français** TBE : 120 F. Tél. (16) 35.49.28.78. **Région havraise.** Demander Alexandre.

— Vds Aerotech TBE 100 F. **Paranoïa + 2 modules + écran** TBE 150 F. le tout 200 F. Laurent Daubas - Rés. « La Digue » - Esc. E11 - **91150 Etampes.**

— Vds ou éch. **« Livres dont Vous Etes le Héros »** contre **scénarios Oeil Noir.** Tél. 16 (1) 45.22.09.46. Demander Nicolas le mercredi soir.

— Vds **Paranoïa + écran + 1 module + supît Paranoïa aigu.** Le tout 250 F. **Bushido** 100 F. **Siège + Samouraï** 240 F. Tél. (16) 59.32.81.84.

— Vends **l'Appel de Cthulhu** 165 F. **Roma** 125 F. **Friedland** 95 F. **Millenium** 140 F. Tél. (16) 93.30.30.03.

— Vds **figurines 15 mm Jacobite Middle Earth (et Hist) ; 97 CAV + 2 EL + 320 FANT** : 680 F. (EV + 110 orcs : 120 F.). Renaud. 16 (1) 45.84.23.31. ou (16) 67.63.30.91. (+ port).

— Vends **Pacs Grenadiers « Wivern », « Storm Dragon », « Hilmen of the Trollshaw ».** Neufs, 75 F. chaque. Tél. (16) 67.26.03.38. après 19h. Demander Alexandre.

— Vends **règles de Légendes** 80 F. + **Légendes Celtiques** 50 F. + 27 **livres-jeux** 10 F. chaque. Tél. 16 (1) 64.94.16.11. Demander Xavier.

— Vends **D&D de base + Expert** 150 F. 21 **Livres dont Vous Etes le Héros.** Liste sur demande. 15 F. chaque. Tél. (16) 93.73.55.80.

— Vds 50 F. port compris **scénaril Squad Leader « 300 » de WWW.** Jérémie Mamo - 10, rue Henri Barbusse - **13200 Arles.** Tél. (16) 90.49.80.78.

— Vends **DMG, Arcana, MM1 et boîte Expert VF** à moitié prix. François - allée du Breuil - **14270 Mézidon.** Tél. (16) 31.20.02.47. après 18h. Urgent.

— A vendre **War at Sea** 300 FB **Luftwaffe** 500 FB ou échange avec d'autres wargames. Wolters - 36, avenue du Directoire - 1180 Bruxelles. **Belgique.** Tél. 02/374.76.54.

— Vends **D&D Expert Set VF** 60 F. **Dragonlance N° 6-3-2-1** 30 F. l'un ou 170 F. les 4 ou éch. contre modules AdC. Guy Fauthoux - 952, avenue de Mazerolles - **40000 Mont-de-Marsan.**

— Vds **PH, MM, DDG, DMG** 90 F. **Mod. T1** 30 F. **Ardor** 60 F. **Emp. Galact.** + **Front. de l'Empire** 120 F. Tél. 16 (1) 64.40.02.49. François. **Région parisienne.**

— Vds ou éch. **Maléfices** 120 F. + **supît « La Lisière de la Nuit »** 60 F. jamais servi contre boîte Cthulhu neuve. Frank au (1) 69.24.83.62. **Région parisienne.**

— Vends **Fall of France** 250 F. TBE au lieu de 450 F. ou éch. contre Pacific War. Tél. (16) 75.85.59.76.

— Vends **Golden Heroes + Legacy of Eagles** 165 F. Tél. à Frédéric au (16) 61.54.38.94.

— Vends **Légendes Celtiques** état neuf, **livret + règles** : 130 F. Tél. HR au (16) 91.49.30.34. Demander Lionel.

— Vds **Marvel Super Heroes** 100 F. et **Warhammer Fantasy Role Play** pour 120 F. Tout en super état. Tél. 16 (1) 30.54.74.53. Demander Yann.

— Vends **Norge** 140 F. **Ave Tenebrae** 120 F. **Samouraï** 60 F. **Battlecars** 80 F. **Bitume** 60 F. **Empire Galactique** 70 F. Tél. 16 (1) 69.07.46.83.

— Vds **Pendragon** 150 F. Jamais servi. J-Marie Harzallah - 1, rue Jeannequin - **54410 Laneuville-dt-Nancy.** Tél. (16) 83.51.62.73.

— **Vds Légendes Celtiques + règles + accessoires + disque + scénarios** à 600 F. Téléphoner à Christophe au (16) 31.74.17.16. Vite ! !

— Collectionneur vend **figurines peintes.** Ecrire à M. Canillas D - 8D, Chemin Vignettes - **69320 Feyzin.** Tél. (16) 78.70.67.44.

— Vends **DMG** 100 F. + **Livres dont Vous Etes le Héros** 10 F. pièce. Tél. (16) 80.52.83.12. à Dijon. Demander Michel après 18h45. Merci !

— Vends **livres-jeux** (40 en réserve) pour 13F. l'un ou 500F. le lot. Contacter Pierryck au (16) 32.31.20.65. à Huest, rue de la Vallée.

— Vends ou éch. **Pendragon** ou **Paranoïa** contre JRTM ou Appel de Cthulhu. Demander David au (16) 76.98.20.41. sauf mardi et WE. **Grenoble.**

— Vds **Pendragon** TBE jamais servi bas prix, **Paranoïa** neuf. Demander David au (16) 76.98.20.41 après 18h sauf mardi et WE.

— Vds **2 boîtes Oeil Noir + 6 scénarios + Empire Galactique + Mega 2 + Livres-Jeux.** A débattre. Tél. 16 (1) 39.91.41.27. Grégory **(Val-d'Oise).**

— Vds **20 livres dont...** : 120 F. **D&D Expert** : 80 F. **D&D base** : 50 F. **modules B2-B3-B4-X1-X2-X3** : 40 F. Brice au 16 (1) 42.28.06.43.

— Vds **D&D** neuf 100 F. Ach. **supît + scén. Cthulhu + Masques de Nyarlatotep.** Tél. (16) 50.22.15.00. A. Szemro - « Les Maraîchères » - **74330 Poisy.**

— Vends **Stellar Conquest, Roma, Chill, Bazaar, Judge Dredd, Fellowship of the Ring, Time War...** 100 F. chaque. Tél. (1) 46.57.88.30.

— Vends **Mega 1 & 2 + 4 modules de chaque + Paravent du maître + Livres dont Vous Etes le Héros (tous).** Prix à débattre. Tél. (16) 94.63.02.95.

— Vends **Bushido** très bon état complet 100 F. à **Asnières.** Tél. à Frédéric au 16 (1) 47.33.83.25.

— Vends **Maléfices** TBE 100 F. ou éch. contre Trégor ou autre Monde Médiéval - Yann Collin - 96, Elysée 2 - **78170 La Celle-St-Cloud.**

— Vds **Bounty Hunter, Samurai, Pzgruppe, Ambush** : 120F. 100F. 80F. 180F. Patrick Le Leuch - 130, rue de Kerdurand - **56670 Riantel.**

— Stop affaire ! Vds tout **l'Oeil Noir : boîte de base + Extension + 8 scénarios** 220 F. Port compris, au lieu de 560 F. Philippe au (16) 43.07.32.10.

— Vends **Masques de Nyarlathotep** 120 F. + **Oeil Noir initiation, extensions, accessoires** : 250 F. Demander Christophe au (16) 96.43.17.51.

— Vds **DMG, Oriental Adv. LL** : 80 F. chaque. **D&D B1 + D&D B2** : 120 F. **World of Greyhawk + 25 scén.** 150 F. C. Ginieis - 4, rue des Bruyères - **33850 Léognan.**

— Vends **D&D base + Immortals Rules + scénarios + Rêve de Dragon.** Tél. (16) 56.35.04.75. Demander Thierry après 19h.

— Vds **Talisman + l'Oeil Noir Boîte 1, 2 & 3 + manuel des joueurs.** Tél. à Olivier au (1) 39.81.09.54.

— Vends **Détective Conseil + Meurtres à Carlton House + l'Affaire de l'Oiseau de Papier.** Tél. (1) 39.81.48.26. Olivier.

— Vds **Appel de Cthulhu + Supît + écran + Asile d'aliénés + Masques de Nyarlathotep + Meurtre à Dunwich + Fragments d'Epouvante.** Tél. Olivier au (1) 39.81.48.26.

— Vends **Légendes, règles complètes + Légendes Celtiques** 150 F. neuf. Prix réel 198 F. Frédéric Rouge. Tél. 16 (1) 43.78.73.34.

— Vends **Paranoïa + écran + module** : 200 F. **Masques de Nyarlathotep** : 150 F. état neuf. S. Newton - 4, Place Jean Jaurès - **94270 Kremlin Bicêtre.**

— Vends **DMG + PH AD&D** en bon état : 100 F. le tout. D. Dirlewanger - Ruisselet 13 - 1009 Pully. **Suisse.** Tél. 021/29.52.76.

— Vends **Chill initiation + 1 scénario** : 136 F. le tout. Tél. (16) 62.35.75.88. Demander Louis. Merci.

— Vends **Pendragon** TBE 130 F. et **coffret Oeil Noir N° 1 avec une aventure** 100 F. TBE. Tél. (16) 59.71.06.81. Sébastien Cristobal - Cap Bis - **64800 Nay.**

— Vends **wargames état neuf.** Tél. 16 (1) 30.66.13.66. de 18h à 21h à Elancourt **(Yvelines).**

— Vds 20 F. **NV scénario Ambush fait moi-même.** Ne nécessite que la boîte de base. R. Brigaud - 205, rue Vercingétorix - **63110 Beaumont.**

— Vds **Chill** neuf 110 F. ou **Livres dont Vous Etes le Héros** 10F. Tél. (16) 74.28.53.93. Demander Fabrice.

— Vends ou éch. **Squad Leader** 160 F. + **Le Sorcier de la Montagne** 110 F. contre les Aigles + La Table Ronde. Noël Fasquel - Route Defiennes - **62340 Guines.**

— Vends **Magikon** bon état + **feuilles de personnages D&D et Mega.** M. Faure - 10, Galerie de l'Arlequin - **38100 Grenoble.**

— Vds **Vietnam de VG** 200 F. **Panzerkrieg de AH** 200 F. **Croisades** de Rexton 150 F. Tous état neuf. Philippe Bidallier - 6, allée de Porhät - **35760 Saint-Grégoire.** Tél. (16) 99.38.66.09.

— Vends **Kroll & Prummi** 140 F. et **Bonaparte** 155 F. IT + **Conquistadore** 175 F. AH Tous TBE. Jacques Mathot - **62970 Courcelles-les-Lens.** tél. (16) 21.75.80.55.

— Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** TBE 9 F. l'un (22 titres). Demander Hervé au (16) 66.77.90.72. Le week-end seulement de 12 à 15h.

— Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** état moyen 15 F. + **Histoires à Jouer** bon état 15 F. + dans la **série D&D (livres)**, les 2 premiers 20 F. bon état. Pour tout renseignement, Tél. au (16) 65.35.22.29. à Cahors - après 18h30. Olivier.

— Vends pour **Paranoïa, règles** 100 F. + **scénarios** 30 F. pièce + **écran** 40 F. Pour **l'Oeil Noir : règles de base + extensions + acces.** 250 F. Tél. 16 (1) 34.84.65.53.

— Affaire ! Vends **D&D Companion Set et D&D Baster Set** 120 F.la boîte. David au (1) 42.02.36.79. Urgent.

— Vends **boîte Oeil Noir complète en bon état + 1 scénario.** Le tout 100 F. Ecrire à Olivier Vidal - 14, avenue Général Leclerc - **69140 Rillieux-le-Papo.**

— Urgent ! vds **Panzerleader** 140 F. **Waterloo** 100 F. **Fief** 100 F. **Livres-Jeux** 15 F. **CB et J&S** 15 F. Tél. (16) 77.21.08.45. Demander Hervé.

— Vends **JdR et wargames (IT, SPI, AH).** Nicolas Mayoraz - Route de Muzot - **3968 Veyras. Suisse.** Tél. 027/55.31.57. Le vendredi + Week-End.

— Vends **Stormbringer + écran** 100 F. **Paranoïa Aigu** 120 F. **Bushido** 70 F. Jamais servi. Canestrier - avenue Grinda Saïda - **06200 Nice.**

— Vends **Ambush (VF)** 150 F. + **Move Out** 150 F. Les deux : 250 F. **Paranoïa + scénarios + figurines** 160 F. Tél. (16) 93.87.63.93. Nice.

— Vends **Talisman** 100 F. TBE. Peins figurines de 10 à 20 F. Tél. 16 (1) 39.91.32.21. à **Domont 95330.**

— Vends **Chroniques de Lynaïs** 100 F. **Mega 1 & 2** 30 F. **Livres dont Vous Etes le Héros.** Olivier au (1) 30.64.76.63. avant 19h.

— Vds **wargames + Livres dont Vous Etes le Héros + anciens numéros de J&S, Casus Belli, Tilt...** Tél. (16) 22.87.16.36. après 19h.

— Vends **Squad Leader, GI Anvil of Victory, Starforce.** Yves au (16) 42.20.37.39. **Aix-en-Provence.**

— Stop affaire ! Vends **nombreux wargames et jeux de rôle** très bon état à des prix bas + **ach. Baston.** Demander Jean-Luc au (16) 61.89.05.83.

— Vends **nombreux jeux de rôle : Stormbringer, Bushido, etc...** Tél. (16) 77.95.06.26. Dans la loire. Demander Alain le matin, ou heures repas, ou à partir de 20h20.

— Vends **règles complètes de Légendes,** état neuf. Cyrille François - 29, rue Jules Vallès - **70400 Héricourt.** Tél. (16) 84.56.79.42.

— Vends **nbrx livres de SF Fantastique : Utopie, ancienne et nvelle SF, Fleuve Noir, CLA, Démons & Merveilles de Lovecraft, Bob Morane, Doc Savage...** Liste contre 4 timbres. F. Temperville - Ferme du Rabot - 5, rue de Bellevue - **91400 Orsay.** Tél. 16 (1) 69.28.45.50. le soir.

— Vds **moules Prince August : Ord artillery** 60 F. et **Goblins** 65 F. permettant chacun de mouler 3 figurines. Robert Drakulovski - 3, rue Jeanne d'Arc - **92320 Châtillon-s/Bagneux.** Tél. (1) 45.29.08.84. entre 12 & 13h30 sf le dimanche.

— Vds **SL** 250 F. **Guns of August** 200 F. **Gergovie** 40 F. 220 F. les 2. **Carwars** 50 F. **Trucks Top** 50 F. **Legion 7** 120 F. Hervé au (1) 30.64.51.16.

— Vds **Waterloo** 80 F. **Zargo's** 120 F. **Dien Bien Phu** 50 F. **Livres-Jeux** 10 F. Rommel 100 F. Tél. Philippe au (1) 30.43.46.93. **78960.**

— Vends **JRTM** excellent état, jamais servi : 130 F. Tél. (1) 39.89.93.41. Demander William.

— Vends **Blood Bowl** bon état 130 F. + **Avant Charlemagne** 80 F. Xavier Sauret - 24, rue de la Bastille - **19000 Tulle.**

— Vends **Oeil Noir base, extension et accessoires, version folio.** Prix à débattre. Tél. (16) 92.23.01.32. Demander Marcel.

— Vends 66 **Livres-Jeux** TBE 12 F. Etat moyen 9 F. Bad Etat 5 F. Le lot 300 F. Cédric Banniard - 77, rue Louis Planna - Cité Juncasse - Esc. 23 - Appt 2322 - **31500 Toulouse.**

— Vends **Oeil Noir + Acces. du Maître + Extension au jeu d'aventure + 7 scénarios.** 150 F. Tél. (16) 50.22.43.52.

— Vds **D&D Base** 100 F. **Livre AD&D VF : Joueur, Maître,** 105 F. l'un. **Appel de Cthulhu** 140 F. **Fungi, Asile d'Aliénés,** 50 F. l'un. Tél. (16) 22.43.07.51.

— Vends **Amirauté et East & West** TBE : 80 F. ou éch. contre **Livres AD&D : MM1, MM2 ou Fiend Folio.** Frédéric au (16) 29.82.40.47. après 19h.

— Vends **Star Frontiers + SF1 SF2 en VF** : 130 F. Tél. Franck après 18h au (1) 46.26.29.09.

— Vds **Chill** 80 F. **Morrow Project + supît** 100 F. **Unearthed Arcana 80 F. B2, B3 en VF** : 40 F. l'un. Franck au (1) 46.26.29.09. après 18h.

— Vds **Starfrontiers + SF1 SF2 en VF** : 130 F. Franck après 18h. Tél. 16 (1) 46.26.29.09.

— Vends **Premières Légendes Celtiques + acces. + Chill + D&D Base + Ave Tenabrae + Friedland.** Jamais servis. Henri au 16 (1) 43.35.13.41.

— Vends **Squad Leader + Crescendo of Doom + carte 9 & 22** : 350 F. Tél. (16) 31.86.46.91. à **Caen.** (Boîte complète).

— Vends **Boîtes Oeil Noir 1, 2 & 3.** 100 F. l'une. Tél. à Stéphane au (16) 40.25.67.65.

— Vends, ach. ou éch. JdR contre **extensions AD&D.** Tél. (1) 39.61.47.55. **Paris et région parisienne** seulement. Demander Philippe.

— Vends **Rommel** 160 F. **Sicile 43** 110 F. **Panzer Leader en français** 190 F. **Médici** 100 F. Tél. 16 31.22.39.98. Demander Philippe.

— Vends **AdC + Nyarlathotep + supît + scénarios.** Le tout 300 F. Tél. (16) 56.57.14.31. Demander Cyril.

— Vds **nbrx wargames,** excellent état. Tél. 16 (1) 30.66.13.66. de 18 à 21h. **78990 Elancourt.**

— Vends **D&D Basic + Expert + 4 scén. VF** : 200 F. **Ultime Epreuve** jamais servi : 50 F. 10 **Livres-Jeux** : 5 F. pièce. François au 16 (1) 35.42.51.08

— Vds **SL + COI** jamais servi. Frais d port gratuit. 2000 FB (3500 FB) ou 310 F (540 FF). Alex - 206, Rte Militaire - **4430 Alleur - Belgique.**

— Vds 24 **Livres dont Vous Etes le Héros** 20 F. ou 400 F. le lot. 18 **scénarios Oeil Noir** 20 F. ou 300 F. le lot Eric au (16) 68.87.05.83.

— Vends **JRTM neuf + compléments.** Prix à débattre. + **Ave Tenebrae** 80 F. Demander Olivier au (16) 76.77.21.09.

— Vends **J&S N° 20 46** sauf N° 37 + **Mega + encart Jeux & Micros** d N° 20 au 36 : 12 F. pièce et du N° 38 a 46 : 17 F. Tél. (16) 22.32.96.64.

— Vends **White Dwarf 88, Angmar War of the Ring,** respectivement 20 F 80 F. 100 F. Tél. (16) 76.38.53.57.

— Vends **JdR Magikon** TBE 100 F. a lieu de 160 F. jamais servi. Willy Gautier. Tél. (16) 49.21.41.84. à **Châtellerault.**

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N[os] de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéres. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

9 Red Star/White Eagle - Napoleon at War (Wagram) - Fortification - Jeux d'Alliances - Lexique Wargame - Les figurines exotiques - Death Maze - Module AD & D (niv. 3). **EPUISE**

15 Art of Siege - Viva Zapata - Behind Ennemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Spicheren - Eylau - 1942 - Samuraï - Figurines: les Ghaznavides & les Vikings - Space Opera - Pouvoirs Psioniques - Bushido: article et module.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

17 Prague - War & Peace - Amirauté - Squad L.: la cavalerie - Ace of Aces - Wargame inédit: la Bataille de Garigliano - Les combats dans Runequest - Call of Cthulhu: article + module - Module D & D: le jardin d'Olphara.

19 Wargame solitaire - Bouty Hunter - Fortress Europa - Medina de Rio Seco (jeu inédit) - Module MEGA: Le Visiteur - La Magie dans Runequest - Cthulhu (Peur sur Providence) - AD & D (le Temple de Mshu).

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5[e] cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3[e] épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cité japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.
Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990: wargame moderne. Scénarios: Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS: article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses: les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à: CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N[os] ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 25 F franco (Etranger: 30 F).

Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 F).

Nom, Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

• Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

– Vends **Player AD&D VF** pour 50 F. Port compris. Dauvillier - 139, rue Louis Lhérault - **95100 Argenteuil**.
– Vds 90 F. ou éch. **D&D contre supit ou scén Cthluhu**. Cherche **Masques de Nyarlathotep**. Tél. (16) 50.22.15.00. Après 20h SVP. Grégory.
– Vends **Talisman VF** très bon état 150 F. Ecrire à Cyril Chevalier - 7, allée Eugène Cotton - **93100 Argenteuil**.
– Vds **Livres-Jeux** TBE + rech. **écrans de MJ** à bas prix. Tél. (16) 55.52.38.84. Guillaume.
– Vds **JRTM** + **Rêve de Dragon** + **MM2** + **scénarios D&D et AD&D** + **Immotals Rules**. Demander Thierry au (16) 56.35.04.75. après 19h. Merci.
– Vends **Pendragon** 150 F. neuf, jamais servi. **Fait petits modules pour Stormbringer** : 10 F. Demander Jean-Marie au (16) 83.51.62.73.
– Vends **figurines fantastiques et manuel du joueur en français**. Très Bon Etat. 100 F. Tél. (16) 27.81.89.55. Demander Mathieu.
– Vds **Talisman** 80 F. **Le Sorcier de la Montagne de Feu** 85 F. **Les 1001 Nuits** 95 F. Olivier Differdange - 29, rue des Faubourgs - 6700 Arlonbel.
– Vds **Paranoïa** + **écran** 110 F. TBE. **JRTM** 80 F. **SL** 160 F. TBE ou éch. contre Boardgame I.C.E. : Tolkien. Joël entre 18 & 19h au (16) 91.65.57.44. **Marseille**.
– Vends **DMG, L&L, Unearthed Arcana** TBE à 100 F. Laurent Amat - Chef-Lieu Villagondran - **73300 St-Jean-de-Maurienne**.
– Vds **initiation et extension l'Oeil Noir** + **6 scénarios**. Hugues Le Quellec - Route de Ste-Anne - **83990 St-Tropez**. Tél. (16) 94.97.38.28. Merci.
– Vends ou éch. **Star Frontiers** contre **acces. pour JRTM en français**. Tél. à Antoine au 021/28.30.39. **Suisse**.
– Vdss **Okinawa** 60 F. **Attila** 60 F. Bonaparte 100 F. Tél. 16 (1) 42.09.02.26.
– Vends **module D&D : Princesse Argenta et aventure 2 Oeil Noir Schmidt Sanglier Noir** TBE jamais servi : 70 & 40 F. Antoine Poncin - Les Jaillots - **71250 Cluny**.
– Vends **scén. fait main, AD&D, AdC, JRTM** contre timbre à 2,20 F. E. Modric - 20, Grande-Rue - **02250 Marcy-sous-Marle**.
– Vds **D&D Base, Expert** TBE 150 F. l'un + **X2** 35 F. 2 boîtes 275 F. + X2 300 F. 1 boîte + X2 175 F. Contacter Arnaud au (1) 39.54.74.51.

ACHAT MATERIEL

– Cherche désespérément **Cross of Iron**. Prix à débattre. Tél. au (16) 86.28.29.03. (avec règles en français SVP).
– Cherche **scénarios, aides de jeu, plans pour RuneQuest I**. David Roussillon - 7, rue Lénine - **18100 Vierzon**.
– Achète **Livres dont Vous Etes le Héros** à moins de 15 F. Sabine Scussel - 33, rue Ampère - **30100 Ales**.
– Cherche **Stormbringer en français** + **Murder Party**. Vds Junta. Ecrire à N. Bouyssoux - Parc Portail Rouge - **42100 Saint-Etienne**.
– Cherche **version française de Top Secret**. Ecrire à J.J. Magnier - 20, rue de Nantes - **75019 Paris**.
– Achète **version française de Ghostbusters** + **dés** + **photos du film**. Mathieu Bleuzet - 44, rue du Petit Bois - **59400 Cambrai**.
– Cherche **GI Anvil of Victory, ASL, Beyond Vor**. Vincent au (16) 83.55.42.07. 16, avenue du Charmois - **54500 Vandoeuvre**.
– Recherche **désespérément (C&S) Saurians, Arden, Source Book 1**. F. Trotobas - Village Ty-My - Impasse des Roses - **06600 Antibes**. Tél. (16) 93.34.22.45.

CLUBS

– Le **Ludo-Club de St-Rémy** vous invite à rejoindre ses rangs. Ne jouez plus seuls. **Création de mondes cohérents et structurés**. Joueurs et maîtres bienvenus. Samedi 14-23h. Tél. (16) 30.52.13.96.
– Cherche **clubs région parisienne** jouant à **Légendes Celtiques ou Premières Légendes**. Temmerman - 12, rue Porte Langevin - Porte 56 - **94120 Fontenay-sous-Bois**.
– Club Jeux de Rôles Ass. « **Polymorphes Aventureux** » **à Montigny-le-Bretonneux 78180**. Maison de Quartier Louis Jouvet. Tél. (1) 30.64.05.76.
– Au secours ! **Le Lotus Noir à Epinay/Sénart en voie de disparition faute de joueurs**. Ts jeux le samedi (+ 17 ans). Tél. 16 (1) 69.00.30.02. François.

DIVERS

– Traduit **vos règles et scénarios d'anglais en français pour somme dérisoire**. Philmer en **Belgique**. Tél. 041/86.35.86.
– Cherche **énigmes pour AD&D et vos vieux scénarios**. Jean-Marc Castan - 166, rue St-Maur - **75011 Paris**.
– Le **JdR par correspondance**, cela existe. **Objectif, Fanzine**, propose une **partie d'En-Garde**, début XIXe s. + Civilisation, Machiavelli... Guy Humbert - Association Objectif - 6, rue du Vignoble - Gunstett - **67360 Woerth**. ou Patrick Dumont au (16) 50.60.66.49.
– Mayday **jeune scénariste** est **en manque de figurines Citadel**, à tout prix. Me les envoyer. Tél. avant au (16) 35.27.24.61. entre 18 et 19h. Mathieu.
– Cause perte, recherche **tableau combats d'Afrika Korps (AH)**. Frais payés. L. Zaglaniczny - Le Lauzas - **30170 Pompignan**. Merci.

PARTENAIRES

– Recherche **partenaires féminines** pour **Oeil Noir, Cthulhu, Wargames, Boardgames à Montpellier**. Tél. (16) 67.60.48.16. David.
– Cherche **partenaires ou club AD&D et autres 15-16 ans. Paris ou banlieu**. Tél. (1) 42.55.88.47. Eric à Paris 18e.
– Cherche **joueurs JdR et wargames** dans la région de **St-Germain-en-Laye**. Demander Cyril au (1) 30.61.49.92. J'ai 14 ans.
– Cherche **joueurs pour Chaos par correspondance**. M. Gesquière - 19, rue de la Chapelle St-Louis - **21000 Dijon**.
– Cherche partenaires **sérieux motivés, même débutants** pour tous **JdR : AdC, AD&D...** Demander Pierre au (16) 91.37.07.01. à **Marseille**.
– Joueur **Oeil Noir** cherche **adversaires de plus de 18 ans, Paris 11e.** Tél. Romuald au (1) 43.57.61.99.
– Débutant solitaire 21 ans, cherche **partenaires pour initiation, région Fréjus-St-Raphaël-Cannes**. Tél. (16) 94.53.15.45. Laurent.
– Mago solitaire cherche **3 joueurs et 1 MD pou AD&D 12-14 ans sur région Thionvilloise**. Le samedi. Tél. (16) 82.56.44.38. après 18h.
– Fan(e) de **Lovecraft et de JdR** recherche un autre partenaire. Ecrire à Julien Olive - 135, Chemin de Château Gonbert - **13000 Marseille.**
– Cherche **adversaires Squad Leader 2, 3 & 4**. Accepte aussi de combattre sur d'autres wargames. Demander Patrick au (16) 87.82.13.43.

ECHANGE

– Echange **D&D Base, Expert** + **6 modules** + **AdC** + **2 modules** contre **OA, FF, LL, MM2, DLS ou Runequest ou Warhammer RPG...** Nicolas au (16) 82.24.17.33.
– Echange **tous les personnages de « Croisades »** neufs contre ceux de **« Cry Havoc »** cause double emploi. Tél. à Olivier au (1) 30.50.55.56 (78990).
– Echange **3 Mousquetaires** + **Cthulhu** + **compléments 1 & 2** contre **Jeux de Rôle**. Jérôme James - 58, Bd Général Vanier - **14000 Caen**. Tél. (16) 31.94.70.34.
– Echange **Pendragon contre JRTM** ou vds 175 F. TBE. Vds Scén. Chill 20 F. Si possible **région Lyonnaise**. Tél. (16) 78.56.03.16. après 18h.
– Echange **AdA** + **9 figurines valeur 180 F. contre Chill initiation ou autres JdR**. Tél. (16) 87.53.52.28. Demander Frédéric après 18h sauf mardi et mercredi.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Tout annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET REFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06400 CANNES : LE DAMIER 18, rue du Maréchal Joffre Tél. 93.39.72.67 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI JEUX 39, rue Bouffier Tél.75.43.49.02 — 29200 BREST : L'AMUSANCE CC Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 33000 BORDEAUX : PRESTABLE CHEVILLOTTE 24, rue Vital Carles Tél. 56.44.22.43 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguilleterie Tél. 67.60.52.78 — 35000 RENNES : L'AMUSANCE CC des Trois Soleils Tél. 99.31.09.97 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE CACHE 23, avenue de la libération Tél. 77.32.46.25 — 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. 40.22.58.64 — 45000 ORLEANS : EUREKA Galerie du Chatelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : EVASION 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56003 VANNES CEDEX : LIRE ET ECRIRE 22, rue du Mené — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont des Mort Tél.87.33.19.51 — 63000 CLERMONT FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques Lafitte Tél. 59.59.03.86 — 65000 TARBES : LE JOUEUR 3, rue de Gonesse Tél. 62.32.17.53 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 33bis, Quai Vauban Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 71100 CHALONS-SUR-SAONE : LA TOUR DE MARCILLY 2, Passage Marcilly Tél. 85.48.59.27 — 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture l'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél.50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES 40, rue des Écoles Tél. 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES 15, rue Montalivet Tél. 42.65.28.53 — 75017 PARIS : JEUX DE GUERRE DIFFUSION 6, rue Meissonier Tél. 42.27.50.09 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur Vigné Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS CC Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 87000 LIMOGES : LA LUNE NOIRE 3, rue de la Boucherie Tél. 55.34.54.23 — 91000 EVRY : CELLULES GRISES CC EVRY 2, Place de l'Agora Tél. 64.97.81.74 — 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE : L'ECLECTIQUE Galerie Saint Hilaire 93, avenue du Bac Tél. 42.83.52.23 — 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DEDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren Tél.02.734.22.55 — 1201 GENEVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1,rue de la Servette Tél.41.22.34.25.76 — 4651 BERRI MONTREAL (CANADA) : LE VALET DE CŒUR : PQH2, JR6.

T'OCCVPE, ON S'OCCVPE DE T'OCCVPER !

RELAIS-BOVTIQVES JEVX DESCARTES PARTOVT EN GAVLE
(et dans certaines provinces de l'Empire)

"Voir liste des Relais-Boutiques JEUX DESCARTES, page ci-contre"

Création J.M. Toussaint

SUPER GANG

GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

MINITEL
36.15 NKTEL
DANS L'ANNUAIRE
TAPEZ GAME'S